平成3年7月15日発行（毎月1回15日発行）第3巻第7号（通巻17号） 平成3年5月16日第3種郵便物認可

HYPER EXCITING VISUAL GAME MAGAZINE

メガドライブFAN

1991 MONTHLY 490YEN 7

特別付録① ソフトオールカタログ 全116本

特別付録② ソニック・ザ・ヘッジホッグ ストーリーコミック VOL.1



★スクープ特報!!

メガドライブ用CD-ROMの正体をあばく!

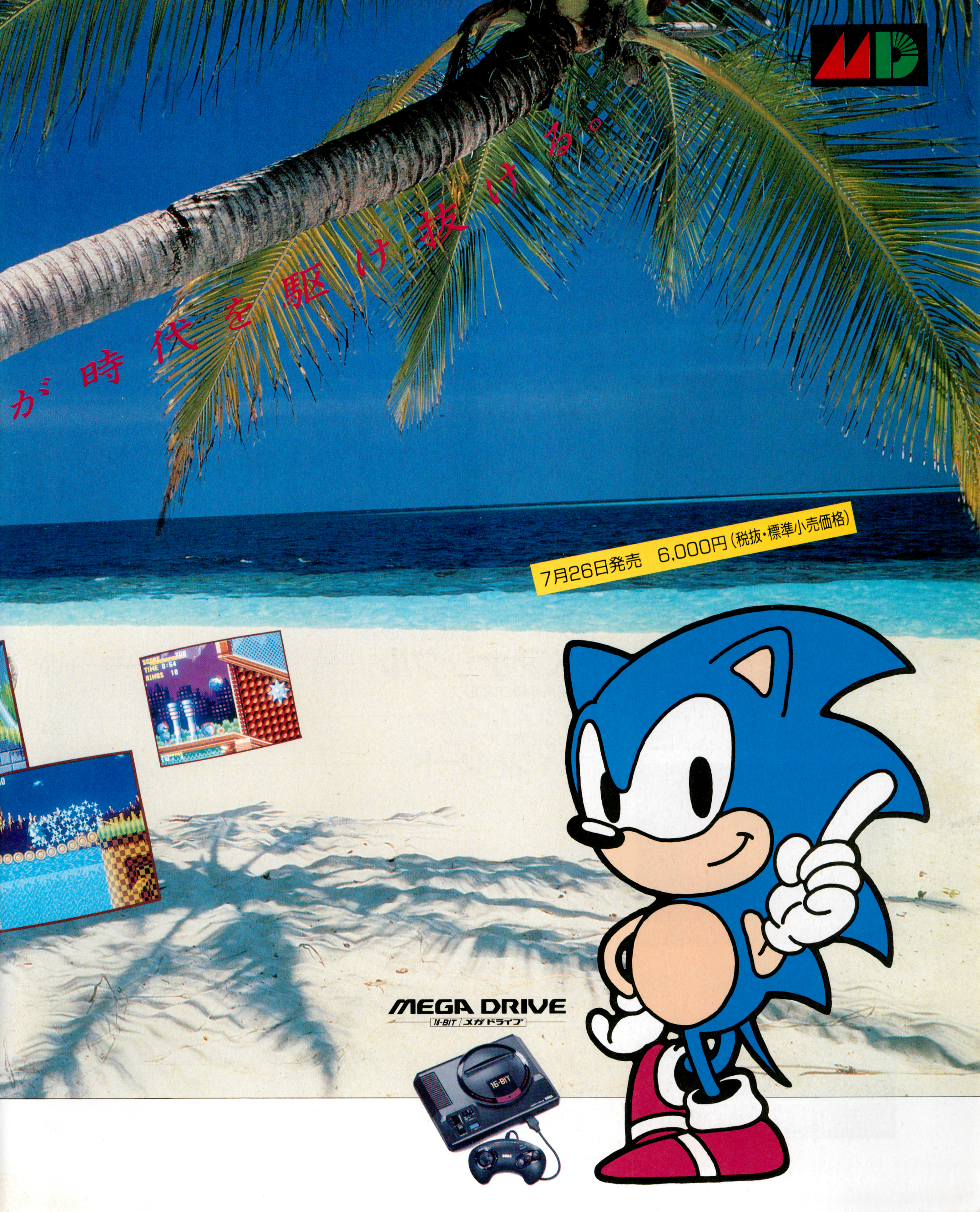
★新作情報

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ベアナックル/球界道中記
空牙/セイントソード
レッスルウォー

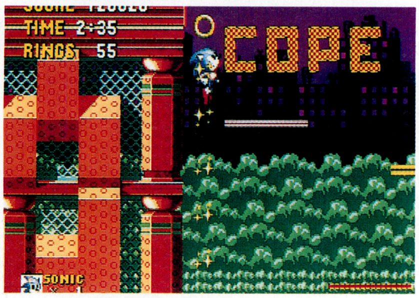
★重点攻略

雷電伝説
マーベルランド
アークス・オデッセイ
アドバンスド大戦略

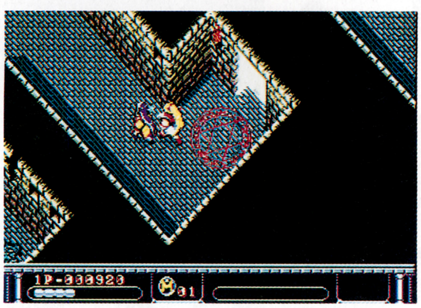

この夏
NEW HERO!!
ソニック
SONIC
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
THE HEDGEHOG
ソニックの魅力は、ボクたちの分身みたいなハートを持っていることだと思う。
速いものに興奮し、スリリングなことが大好きで、オシャレで、サウンドもバリバリに決めていて、しかも優しい心を秘めたキャラクター。そうです、ソニックとは、そんな素敵なハリネズミです。Dr.エッグマンの仕掛けた悪巧みを、ソニックパワーで一蹴するグッドフィーリングなゲーム展開。ボクたちのキーワードは、愛と正義と冒険なのだ。

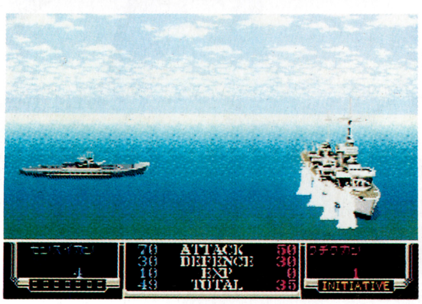

が時代を駆け抜ける。
7月26日発売　6,000円（税抜・標準小売価格）
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

メガドライブFAN
7月号









■NEW SPACE

■ATTACK SPACE

CONTENTS

表紙／CG・中井覚　　デザイン 渡部孝雄

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕安藤美保・石塚宏治・岩井浩之・島田政幸・鈴木浩一・福永寿　〔仙台〕飯塚宝・岩井敏明　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・石原史朗・小澤繁夫・片桐直樹・河原大介・川上みゆき・坂上裕・佐々木直人・首藤和仁・高岡昌巳・高野光・根本強志・藤平吉和・村田学・森博史・吉野仁史　〔仙台〕加藤潤一郎・鈴木裕・福島純一　〈スタッフ総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／〔東京〕北沢真由美・湊博道　〔仙台〕小椋百合子　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・土田知生　〔仙台〕伊藤由香　〈デザイン〉●ＡＤ／渡部孝雄　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房・伊藤正明　●アシスタント／〔仙台〕金上富雄　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集協力／北村光広・株式会社クライマックス・株式会社グループＳＮＥ・株式会社ゲームフリーク・株式会社新声社・ストロベリーファーム・有限会社ターニング・ポインツ・中井覚　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／株式会社デザイラ・福田克徳・株式会社マサ・クリエイティブ　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社エス・アイ・シー・株式会社キンダイ・高速美術印刷株式会社・株式会社ターゲット・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ワードポップ　●印刷／高速美術印刷株式会社・凸版印刷株式会社　

■特別付録

すべてのメガドライブ用ゲームを紹介！

MEGADRIVE ALL CATALOG

『ソニック』のストーリーを漫画化！

ソニック・ザ・ヘッジホッグ ストーリーコミック Vol.1

■SPECIAL SPACE

スクープ特報!! メガドライブ用CD-ROMの正体をあばく！

■SERIES SPACE

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は　☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は　☎03-3459-1700

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から午後6時までの間、上の番号で受け付けています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの回答やヒントについては一切お答えできません。

スクープ特報！

メガドライブ用CD-ROM

高速CD-ROMドライブに スーパーファミコンをしのぐ拡張機能

編集部が信頼できる筋から入手した情報は、かなり興奮すべきものだった。充実したCD-ROMドライブとしての機能に加え、メガドライブを2倍にも3倍にも高める拡張機能が満載されるようだ。

ただし、そのためかなり高価なものになる見込みが強い。発売時期としては今年の秋の見通し。

高速CDドライブ

まず、肝心なCDドライブの駆動系だが、かなりしっかりしたもののようだ。12cmの標準サイズはもちろん、8cmのシングルサイズにも対応するフロントローディングタイプ。ヘッドの高速移動を可能にしたカスタムチップも採用されるため、CD-ROMの高速アクセスが可能だ。もちろん据置型の音楽用CDプレイヤーとしても使える。

PCM音源8音

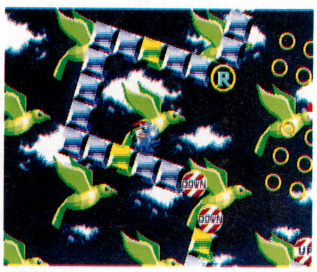
拡張機能として、サウンド関連も充実している。本体には1音しか内蔵されていないPCM音源が8音内蔵される。このサウンドチップは、業務用の『ラッドモビール』に搭載されているものと同じで、かなり高性能のものだ。

これによって、CD-ROMを読み込んでいる間にもバリバリのサウンドを継続して演奏できることになる。

拡大縮小回転機能

特に大きな目玉といえる拡張機能がこれ。拡大縮小回転機能を搭載する。これまでにもそういった機能を使ったメガドライブのゲームはあったが、CPUで一生懸命計算をしていた。CD-ROMドライブには、そういったことを専門に演算するハードウェアが内蔵されるため、簡単に高速で大胆な拡大縮小回転ができる。

スーパーファミコンでもこういった機能はあった。しかしスーパーファミコンの場合、背景のみしか拡大縮小回転ができなかった。また、回転軸も1点きりなので、単純な回転しかできなかった。メガドライブのCD-ROMの場合そんなことはない。キャラクタも背景も自由に拡大縮小できるし、回転もできる。また、回転軸も2点設定できるため、1画面中で別々のものが別々の方向に回転したりとかできる。



⇧『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の画面。これより回転がもっと複雑に



アニメーション機能

最近のゲームのデモンストレーションには欠かせないアニメーション。CD-ROMドライブにはこの機能もハードウェアで兼ね備えている。ただし、画面の上下が1／3ぐらい切れたシネスコサイズのような画面になる見込み。それでも16色表示で連続1時間以上のアニメーションが可能であるというから見逃せない。また、1秒間の動画数も16色モードで15コマ程度と、かなりなめらかな表示が期待できる。多少画面が切れるとはいえ、これだけの大画面でそれだけの動画を実現できるのは大したもの。メガドライブのCD-ROMソフトは、デモだけでもかなり期待できるようだ。また、この機能を生かしたアドベンチャーゲームなども予想できる。

■アクセス速度が速いドライブ
■拡大縮小回転機能搭載
■アニメーション機能搭載
■PCM音源8音搭載



の正体をあばく!

昨年秋に緊急特集をしてから1年近くたった今、ようやく具体的な機能が見えてきた。



側面スロットに接続

メガドライブの正面右にある拡張スロットに接続する。
カバーをはずしてスライドさせて接続するため、背面部分に関してはなにも接続しないことが予想される。また、音声はヘッドフォン端子からCD-ROMドライブに接続される。

フロントローディング

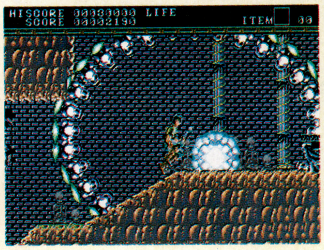
CDプレイヤー部は予測どおりフロントローディング。安定したCDの回転と安全性が保証される。また、高速移動するピックアップのおかげで、CD-ROMのアクセスはスムーズ。音楽用としても、デジタルフィルターなどを採用し、音のクオリティを高めている。

ランプのみのパネル

正面のパネルにはランプが2つあるのみだ。操作系のボタンなどは存在しない。もちろんリモコン受光部分もない。
つまりCDの操作はすべてモニター画面で行うということだ。CD-ROMの操作はメガドライブで行うわけだが、音楽用CDも同じようにメガドライブのパッドで操作する。音楽用CDを挿入した場合には画面には音楽用CDを操作するためのメニュー画面が表示されるというわけだ。そんなわけで、このCD-ROMドライブのみで音楽用CDを聞くことはできない。モニターとコンポーネントして使うシステムだ。通常の使用としては問題ないだろう。

多数のサードパーティがソフトを制作中

すでにサードパーティとして20社前後が内定している。そこで、編集部で独自に調査した。まず、日本テレネットだが、『コズミックファンタジー』2作を1枚にまとめて発売する予定だ。ウルフチームブランドではアクションゲームの『アーネスト・エバンス』、RPGの『精霊神世紀フェイエリア』を制作中。
ホット・ビィからはオリジナルビデオアニメのゲーム化で『デトネイター・オーガン』。
新規参入のタケルはパソコンの『ノスタルジア』を移植予定。
ゲームアーツは『天下武布』と『LUNAR』を制作中。
コンパイルも参入する予定だ。



◎『アーネスト・エバンス』。早くもを画面公開できた

※イラストはセガ・エンタープライゼス社より入手したカタログ用のものです。

特報

ブッ飛び回転ハリネズミアクション



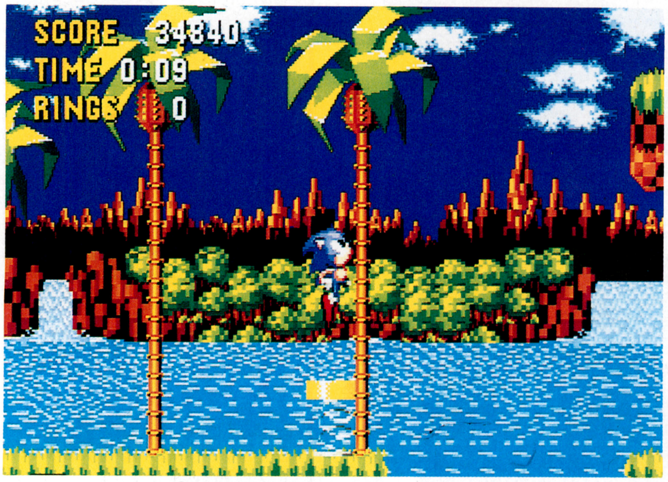
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

発売日	7月26日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	アクション
価格	6000円(税別)	継続機能	コンティニュー
容量	4M	モデム対応	――――

目にも止まらないスピード、センスのいいグラフィック、細かくスムーズな動きをするキャラクタなど「本当にメガドライブ用?」と疑ってしまったほど。セガが自信を持ってお送りする、アクションゲーム超大作だ。

スピード感抜群の音速アクションゲーム

幻の「カオスエメラルド」が眠るといわれているサウスアイランド。悪名高き天才科学者Dr.エッグマンはこの島に住む動物たちをロボットに改造してしまったのだ。唯一、ロボットに改造されなかったハリネズミのソニックはサウスアイランドに平和を取り戻すため、Dr.エッグマンの待つ要塞へと向かっていくのだった。



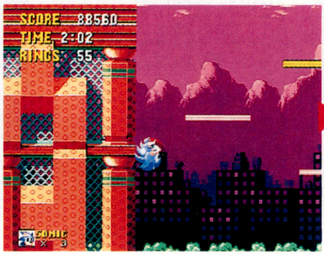
メガドライブソフトの常識を覆すような素晴らしいアクションゲームだ

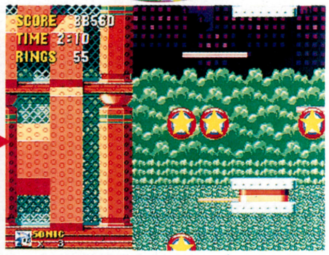
ゲーム史上最速、まさに音速!

このゲームをプレイして最初に驚くことは、ソニックの動きがムチャクチャに速いこと。ゆっくり歩くこともできるのだが、だんだんとスピードを上げていくとソニックがクルクルと足を回して走り出す。そして最後にはスクロールが間に合わず、ソニックが画面を飛び出していってしまうほど。まさにソニック(音速)だね。



まるまって坂を一気に下ると…





ソニックが画面の外にブッ飛ぶぞ

斬新な“ソニック”のゲームシステム

このゲームはよくありがちなアクションゲームでありながら、いろんなところに斬新なシステムを採用している。

中でも一番の特徴はリング。1つでも持っていればミスしてもソニックが死なないので、けっこう思い切ったプレイができるのだ。スピード感を楽しむソニックならではのシステムといえるだろう。



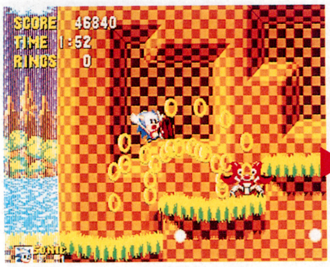
ゴールに行けばいいだけのアクションゲームだが、斬新なシステムを採用

リングさえあれば大丈夫

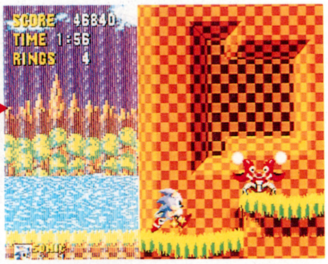
ソニックはリングを1つでも持っていれば敵や針に当たっても死ぬことはない。だが持っているリングは1つ残らずバラまいてしまうので、急いで回収しよう。とにかくリングを1つでも多く集めておくことが大切となる。



リングを1つでも多く集めるのが基本だ



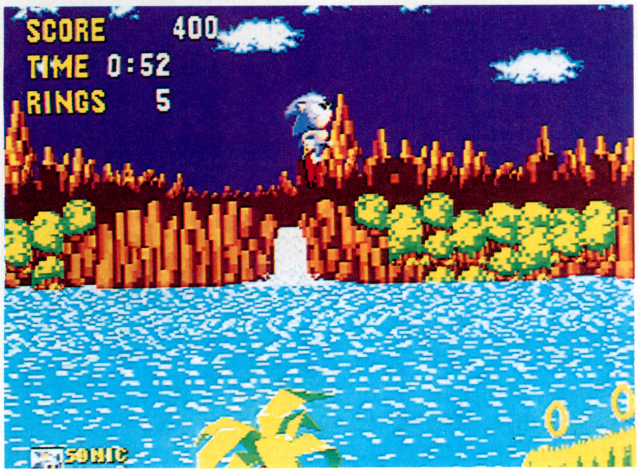
もし、ミスしてリングを全部バラまいてしまったとしても大丈夫



アセらずにすぐに回収しよう。わずかながら取り戻すことができる

レバー＋1ボタンのカンタン操作

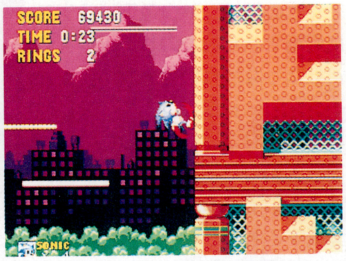
このゲームは何と、ソニックの複雑な操作をレバーとボタン1つだけでカバーしている。最近のアクションゲームはなにかと複雑なことができる反面、操作方法が複雑になりがちだった。これで初めてゲームをする人でも安心してプレイすることができるだろう。



こんなに複雑なアクションも操作はカンタンなのだ

走る

方向ボタンの右あるいは左を押し続けるとソニックは走ることができる。もちろん上り坂ではスピードが落ちるし、下り坂では加速がつく。よりスピードを出したいときは走りながら方向ボタンの下を押してまるまれば凄いスピードで移動することができる。

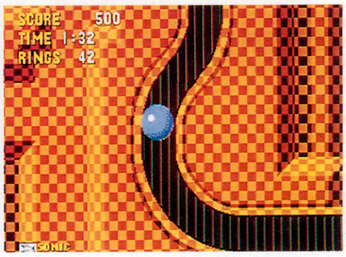


加速をつけて、一気に坂を登ろう

まるまる

横方向に移動しながら方向ボタンの下を押すと、ソニックはまるまることができる。まるまっている間は針のついていない敵に体当たりして倒すことができるのだ。

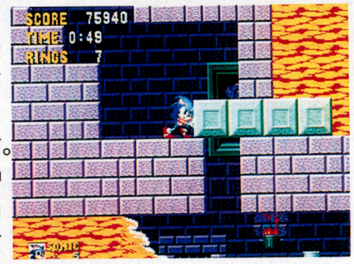
またジャンプ中は着地するまで常にまるまっている状態なので、危ないと思ったらジャンプしよう。



まるまれば敵を倒すことができる

押す

ソニックが何か壁などにくっついているとき、さらにそちらの方向に向かって方向ボタンを押すとソニックは手をついてそれを押す。ほとんどのものは動かないが、中には動くブロックもあるのでブロックを発見したらとにかく押してみよう。何かが発見できるかも？

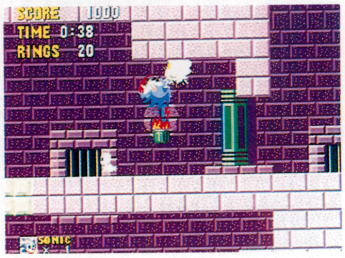


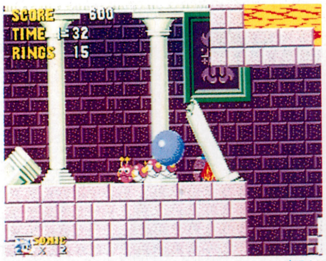
ブロックがあったら押してみよう

敵を倒す

ソニックはまるまっている間、敵に体当たりすると倒すことができる。ただし、背中に針が生えているような敵は要注意。針の部分に当たらないように体当たりしないと逆にソニックがダメージを受けてしまうぞ。地面を歩きながらまるまる練習をしておこう。

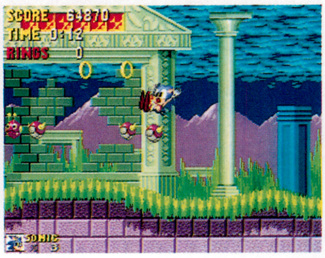
まるまって敵に体当たりだ





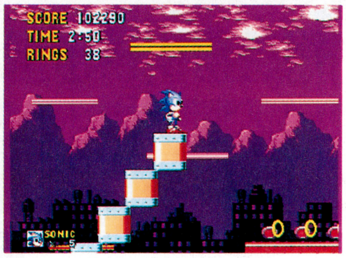
背中の針に当たらないように、顔だけを狙って体当たりしよう

背中に針がついている敵はまるまっていてもダメージを受けるのだ



ソニックを待ち受ける、楽しい(?)トラップの数々

Dr.エッグマンの待つ要塞まで行くためには、サウスアイランドに用意された数々のトラップをくぐり抜けなければならない。だがその難しいトラップをクリアしていくのがソニックの楽しさの一つでもあるのだ。ここでは数多いトラップの中でも、前半ステージに登場するものを紹介しよう。



トラップは苦しいけど、楽しいよね

くずれる床

ソニックがその場所に乗ると、いきなり崩れだす床がある。ここは一気に駆け抜けてしまえば全く問題がないのだが、崩れたのにビックリして立ち止まってはいけない。そのために加速が足りなくて坂を登り切れないというトラップもある。歩くスピードでも十分間に合うので、アセらないように。



そこに乗っただけでガラガラと崩れる

360度ループ

360度ループは加速をつけて一気に走り抜けなくてはいけないトラップ。途中で立ち止まったりすると戻ってしまうし、ちゃんとループを通過しないと先に進めないのだ。ただし、ループの先には何があるか分からないので通過した後は減速するように。

加速をつけて一気にかけ登ろう





グルリと1回転して通過できる

細い場所

ソニックは自分の身長より細い場所にくると、勝手にまるまってしまう。細い場所はたいてい下り坂になっているので、加速がついてしまいゴールでスペシャルゾーンに行ける巨大リングを取り忘れる可能性が大きい。なるべくなら避けて通りたいところだね。



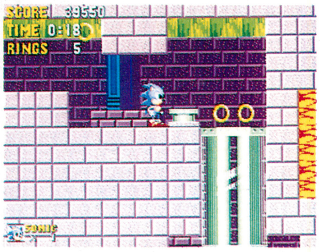


細い場所は勝手にまるまる

すごいスピードで駆け抜ける

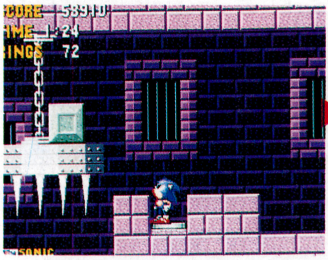
スイッチを押すと…?

あちこちにあるスイッチだが、とにかく全部押してみよう。ドアが開いたり、足場が出現したりとクリアに必要な秘密が隠されているのだ。どこかで行き止まりなってしまったらまずスイッチを探してみよう。押せば必ず何かが起こるはずだ。



スイッチは必ず押そう

このスイッチを押すと針が上がる

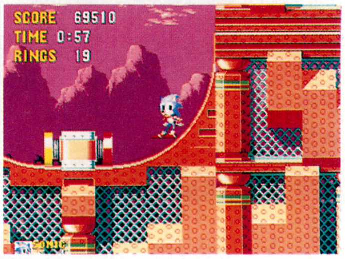




ブロックをスイッチの上に乗せよう

スプリングで大ジャンプ

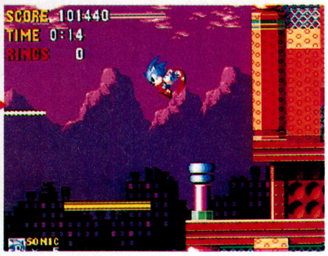
スプリングに乗ると、ソニックはジャンプすることができる。スプリングには2種類あり、黄色よりも赤いスプリングのほうがより高い高度までジャンプすることができる。だがスプリングでジャンプしている間はまるまることができないので敵に注意しよう。



スプリングを利用して大ジャンプ



加速をつけてまるまりながらスプリングに体当たりする

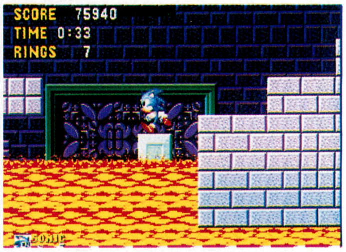


するとボィーンと跳ね返るぞ

ブロックの上に乗れ!

マーブルゾーンにある溶岩地帯はブロックに乗って通過すればソニックがダメージを受けることはない。でもただボーッと乗っているだけではダメだ。途中には一度、どこかに飛び乗ってから再びブロックに戻ってこなくてはいけない場所もある。ブロックから落ちてもアセらずにすぐに飛び乗ろう。

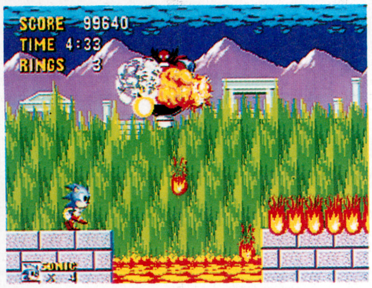
おとなしく乗っているだけではダメだ



アイデア満載！ ボスとの対戦

各ゾーンのエリア3の終わりにはDr. エッグマンとの対決が待っている。

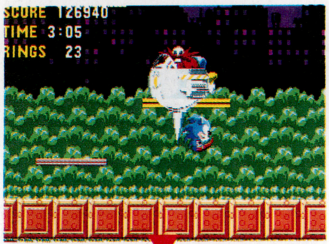
Dr. エッグマンは各ゾーンごとに自分の乗るマシンにいろんな仕掛けをしており、バラエティ豊かな対決が楽しめる。各ゾーン共通なのは、ソニックがまるまって体当たりして、Dr.エッグマンのマシンに何度かダメージを与えること。

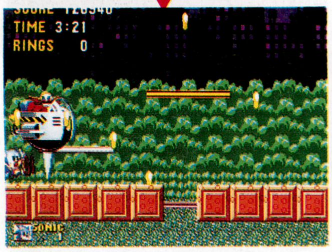


各ゾーンごとに個性的だ

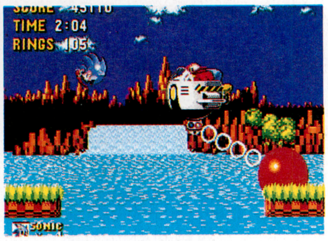
グリーンヒルゾーンではマシンの下に巨大な鉄球をクサリでぶら下げ、振り子のように振り回してくる。これを避けながらマシンに体当たりすればいいのだ。

マシンの下面から針が飛び出し、降下してきてブロックを突き刺す





そしてブロックを持ち上げて破壊してしまう。どんどん足場が少なくなる



鉄球を避けながら体当たりしよう

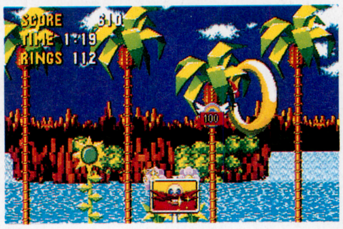


マシン下部から炎を発射してくる

思わずタメ息のスペシャルゾーン

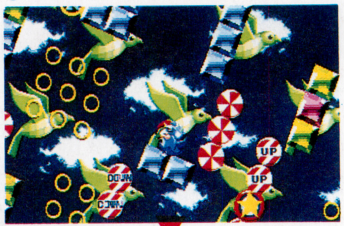
各エリアの中でリングを50個以上持ったままゴールまで来ると、ゴールに巨大なリングが出現する。これを取ればスペシャルゾーンへと行くことができるのだ。

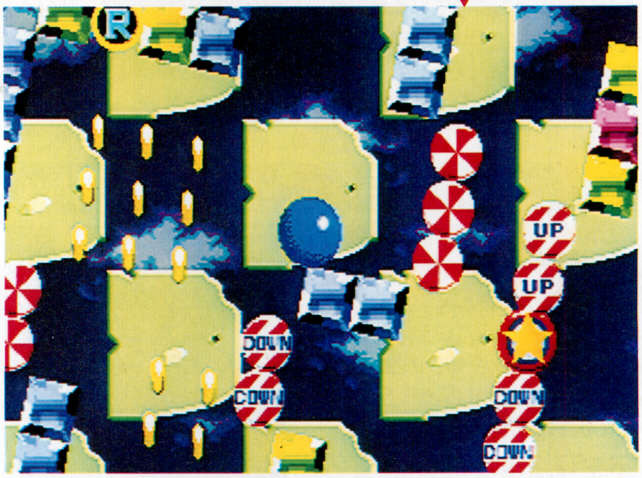
スペシャルゾーンでは自分は常にまるまった状態だが、左右への移動やジャンプはできる。だがフィールドは勝手に回転しているので、思うように操作できない。赤く、GOALと書いてある部分に触れるとスペシャルゾーンから出てしまうので注意しよう。途中にあるRというマークに触れるとフィールドの回転が逆向きになるので、使いこなせれば楽勝だ。



巨大なリングを取ればＯＫだ

最初は鳥だった背景が崩れていく





背景がグルリと変わり、今度は魚になった

開発担当のソニックチームにインタビュー

今回は『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の開発担当「ソニックチーム」にインタビューをお願いしてみた。

——ゲームデザインのメインコンセプトというのは何でしょうか？

スピード感（爽快感）と、今までにない自由度の高さ。あとはボール状になって転がることができる。それによって多彩なアクションを表現できるというのがコンセプトでした。

——グラフィックのセンスが今までのゲームとは格段に違いますが、誰が担当なされたのですか？

グラフィックのプロデューサーとしてBIGISLANDにお願いしました。背景に関してだけ、デザインは色の魔術師JINYAちゃんがやりました。

——音楽監督にDreams Come Trueの中村正人さんを起用したのは、どういった理由によるものなのですか？

キーコンセプトは、オシャレなファッションキャラクターでした。サウンドもゲーム業界にこだわらず、センスの良いイチゴ世代に納得してもらうアーティストとなり、中村正人氏にお願いしたわけです。

——今後、セガさんとしてはソニックをイメージキャラクタとして売り出していきたいということなのですが、どのような形で行う予定なのですか？

案としてはUFOキャッチャーの中身のヌイグルミを全部ソニックにしてしまうとか、ファーストフードのトレイの底にひく紙にソニックを使ってみたりなど。



音楽監督を担当した、Dreams Come Trueの中村正人氏



NEW

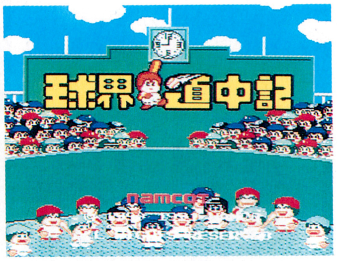
球界道中記

ナムコの野球ゲームがついにメガドライブに登場。編集部の予想を覆してアーケード版から『球界道中記』を移植。果たしてどのような野球ゲームになっているのかな

発売日	7月12日	メディア	ROM
メーカー名	ナムコ	ジャンル	スポーツ
価 格	6000円(税別)	継続機能	パスワード
容 量	4M	モデム対応	―――――

あの"たろすけ"が『ファミスタ』を乗っとった!?

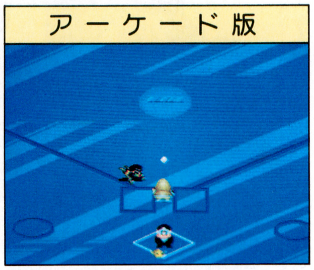
ナムコの野球ゲームといえば、ファミコンでは『ファミスタ』シリーズ、PCエンジンでは『ワールドスタジアム』シリーズが、それぞれ完璧な成功をおさめているといえる。だからメガドライブには「メガスタジアム」なんて名称で『ファミスタ』が移植されると思っていたのだが。



登場するのはすべて"たろすけ"

アーケード版とは別モノ

なんと、メガドライズに移植されたのはアーケード版からの『球界道中記』。そのネーミングにしても『妖怪道中記』のパロディで、同ゲームのメインキャラの"たろすけ"に野球をさせてしまうという、かなりユニークなゲームである。『ファミスタ』がリアルさとシンプルさを追求しているのに比べ、このゲームでは野球の「複雑さ」という点を追求している。



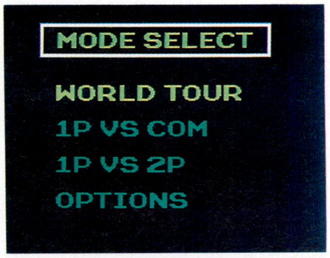
画面でみる、グラフィックなんかはアーケード版と同じようだが、システムにかなりの変更点がある



メガドライブのパッドの操作性には不安が残るのだが

プレイモードは3種類

プレイモードはナムコの野球ゲームの基本パターンを踏襲している。勝ち抜き戦ですべてのチームと対戦し、ワールドチャンピオンを決定する「ワールドツアーモード」。コンピュータを相手に戦う「1P VS, COMモード」。そして2人で対戦する、「1P VS, 2Pモード」の3種類だ。



ここでモードを選択する

WORLD TOUR

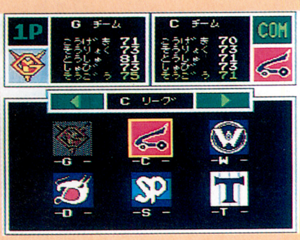
自分の好きなチームを選び、コンピュータの操るチームと勝ち抜き戦を行うモード。パスワードをメモしておくことによって、コンティニューが可能。全チームに勝利すれば、隠されたZ、V、Nなどの裏チームと対戦することが可能になる。



世界のつわものと対戦できる

1P VS COM

最も基本的なモード。自分の好きなチームを遊び、コンピュータが操るチームも自分で選択して対戦することができる。ツアーに進む前に各チームの戦力を偵察しておくのがいいだろう。まあ練習用のモードともいえないことはない。



練習用にぴったりなモード

1P VS 2P

2人でそれぞれ好きなチームを選択して対戦するモード。メジャーのチーム同士の対戦プレイは実に新鮮な感じがして盛り上がること間違いなし。8方向ボタンの操作性には、慣れるまで少し違和感が残ってしまうかもしれない。



戦力が似通ったチーム同士がいい

斬新なシステムがてんこ盛りだ

画面の雰囲気やキャラクタのイメージは「ファミスタ」や「ワールドスタジアム」に酷似しているので、操作系やデータシステムなどはそれらと大きく異なる。特に選手のアベレージや調子、スタミナなどが完全変動制であることは特筆すべき事柄だ。これは打者の場合、前打席までの成績によって打率や通算成績が変動し、さらにその打者の好調、不調まで打席ごとに変化するというもの。投手のスタミナについては後で述べるとして、この「球界道中記」ではスターティングオーダーや選手交代時における交代制限を完全に徹底したため、完璧に自分の好みの打順を組むことができる。

選手の細かなデータがチェックできる

各チームには投手6人、野手13人の合計19人が登録されている。そのすべての選手について、かなり細かいデータが用意されている。打者データには「ちょうし」を始め、「ちから」「あし」など6項目。投手データには「最高球速」「スタミナ」などに加え、各球種のレベルなどがチェックできる。



代打を出す時は、その後の守備要員のことも考えなければならない

アベレージ



電源入力後の成績が表示される

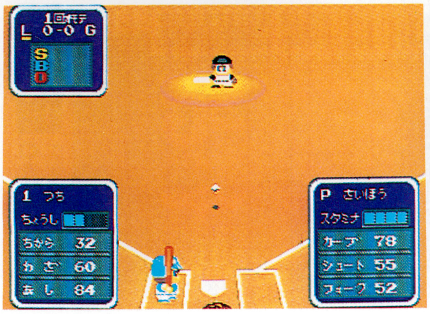
基本データ

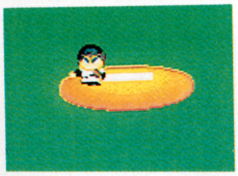


こちらの数値は変化がない

さまざまな変化球が可能に

この「球界道中記」の投球システムには「ファミスタ」や「ワールドスタジアム」とは野球ゲームとしてのコンセプトの違いがはっきりと現れている。例えばフォークボール。「ファミスタ」等のフォークは絶対に打てず、見逃せばストライクにはならないと定義されていた。「球界道中記」ではよりシミュレーション性を追求しているため、「落ちるボール」じゃなく「スピードが遅くなるボール」というふうに定義されている。このようなコンセプトの違いが「球界道中記」の投球システムの最大の特徴といえる。





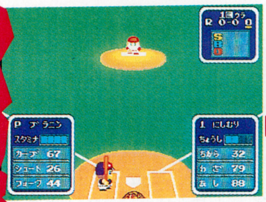
プレートやキャッチャーミットの位置などが重要だ

コースやスピードの緩急など変化球の要素になるものが多く設定されている

投手のスタミナが回復することも

「ファミスタ」や「ワールドスタジアム」では、試合中の投手のスタミナは減ることはあっても回復することはなかった。さらにその減り方は単に球数に影響されるだけであった。「球界道中記」ではスタミナに影響するのは球数よりも、投手の精神面なのである。つまり、例えどれだけの球数を投げていても味方が大量点でリードしていれば、スタミナの消耗は少ない。逆に試合開始直後に大量点を与えてしまえば、たちまちノックアウトをくらってしまうのである。より現実の野球に近いシステムといえるだろう。

登板直後



最初は最大のスタミナをもった状態ではじまり…

数イニング経過後



回も進み、スタミナ表示もかなり少なくなった



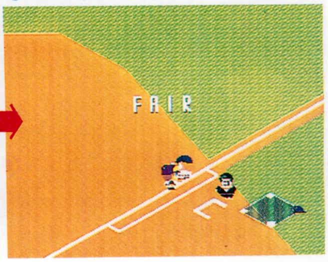
味方の打撃陣が奮起、大量得点で投手を守り立てる。おかげで投手のスタミナもあったというまに回復したぞ

COMが守備固めまでしちゃうぞ

この「球界道中記」では野手の守備データもしっかり設定されていて、それがけっこうシビアに現れる。コンピュータ側もしっかり選手のデータを把握しているようで、最終回に守備力の高い選手を投入して守備を固めてきたりするからたまらない。



なんと守備要員を投入してきた



これで負けが決まったかな

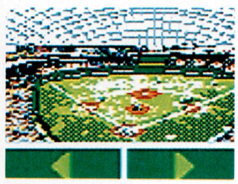
登場チームは6リーグ38チーム＋α

この『球界道中記』に表だって登場するチームは38チーム。この他に「ワールドツアーモード」で勝ち進んだときに登場する3チームを加えるとなんと41チームにもなる。これだけのチームが登場するゲームは今までになかった。そのチームの内訳は、日本から2リーグ12チームとアメリカからの4リーグ(正確には2リーグ4地区)26チーム。メジャーのチームでプレイできるっていうのは今まで無かった要素だから、メジャーに興味があった人にはうれしい話だね。

おなじみの12チーム

日本から登場するのはC、Pの両リーグの12チーム。ナムコの野球らしく、各チームの選手データは最新のものになっている。では簡単に各リーグの紹介を。Cリーグでは T チームを除いて各チーム総合力の差が少なく、まさに混Cといった様相を呈している。その中でも投手力でGチームが、打力でDチームが、そして走力でWチームがそれぞれ他チームを一歩リードしているといった所か。次にPリーグ。Pリーグではなんといってもしチームがすべてのデータで他の5チームを圧倒してしまっている。他のチームはどんぐりの背比べといった所。個人データでいうと、目立つのはやはりBuチームの「おも」。こいつのフォークはハンパじゃないぞ。なんと投球フォームのグラフィックもトルネード投法(?)らしくなっている。





◎球場はドームンあたりがピッタリな気がする

◎各チームの総合力がチェックできるので、チームを選ぶときの参考にしよう

Cリーグ



◎戦力差が少ないのでおもしろいぞ

Pリーグ

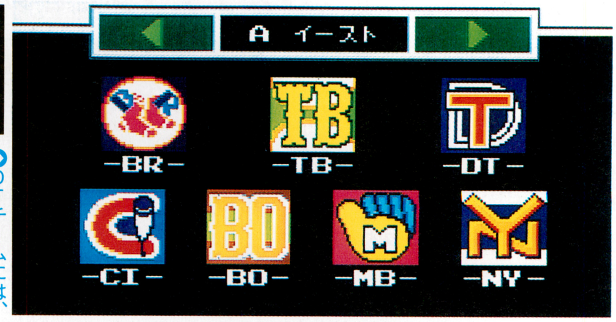


◎このリーグは面白かった

メジャー26チームも登場

この『球界道中記』では先にも述べたように、アメリカリーグのチームをプレイできるのも魅力の一つになっている。最近では去年の日米野球や、衛星放送での中継の影響でメジャーに対する関心もかつてないほどに盛り上がりを見せている。このゲームでは2リーグ4地区が完璧に再現されていて、どのチームでプレイするか迷ってしまうほど。各チームの有名選手のデータもしっかり設定されているのも嬉しい。メジャーでプレイするときの楽しみ方としては、勝敗よりも、選手個人のプレイに注目してみるのも面白いぞ。

Aイースト



◎DTチームには、オヒルダがいるぞ

Aウエスト



◎強打者がズラリとそろったリーグだ

Nイースト



◎低迷を続けているリーグらしい

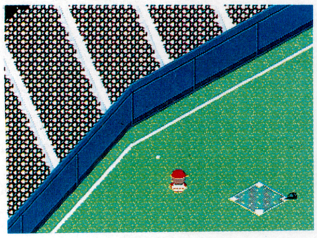
Nウエスト



◎各チームの戦力がかなり均衡している

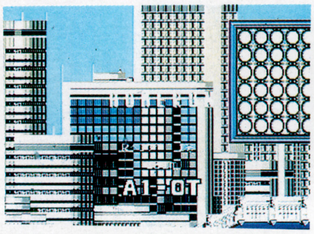
球場は6つ、それぞれが楽しいシチュエーション

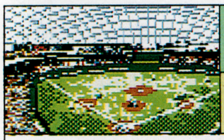
ナムコの野球ゲームといえば、『ファミスタ』の球場を選択できるシステムが好評だった。『ワールドスタジアム』には採用されなかったため、がっかりしたひともいるだろう。だが安心して欲しい、この『球界道中記』にはしっかり球場選択システムが搭載されている。しかも球場数が6つもあり、それぞれ変化に富んだシチュエーションが楽しめるのだ。その球場のパターンにしても、ほぼ『ファミスタ』のパターンを踏襲しているので特に違和感もないはずだ。はっきりとはいえないことなのだが、「ワールドツアーモード」を勝ち進んだときに登場する裏チームにもそれぞれ球場があるらしい。



⬆フツーの球場もあるけど、とんでもない球場も用意されているんだ

⬇球場によっては、ホームランを打つとなにかデモが見られるところも





ドームンスタジアム

地面／人工芝　センター128m　両翼100m

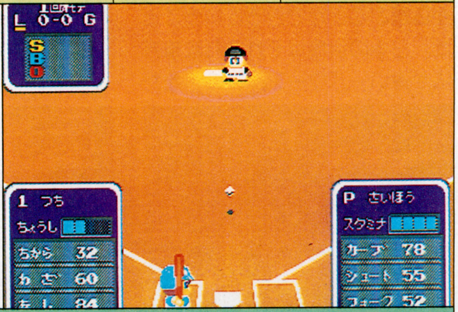


総人工芝のグラウンドはセンター128m、両翼100mで最も標準的な広さの球場といえるだろう。人工芝のため打球は早く、転がりやすい上によく弾む。ピッカリドームじゃないの。



ろっこうスタジアム

地面／土　センター120m　両翼98m



唯一、土のグラウンドをもつ球場。ラッキーゾーンのおかげで、もっとも狭い球場になってしまっている。ホームランが出やすいため、お祝いの花火もよく見られるはずだ。打球は転がりにくい。

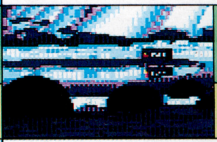


メリケンスタジアム

地面／芝　センター135m　両翼100m



いまでは少なくなってしまった総天然芝のグラウンドをもつ。センター135mとかなり広い。それもそのはず、AリーグとNリーグの本拠地となっている。打球の転がりや弾みかたは平均的。



オロシアスタジアム

地面／氷　センター128m　両翼110m

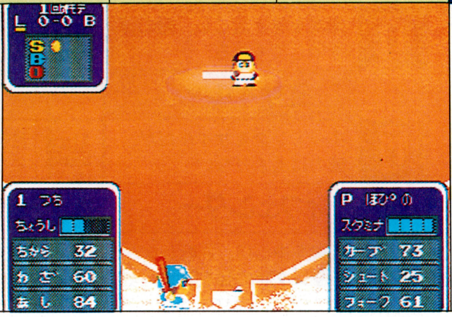


グラウンドはカチンコチンの氷。フェンスも氷の壁という、いかにも寒そうな球場。打球は異常に速く、大きくバウンドする。守備もツルツルに滑ってしまうために非常に難しい。外野手泣かせだ。



アビアンスタジアム

地面／砂漠　センター128m　両翼117m

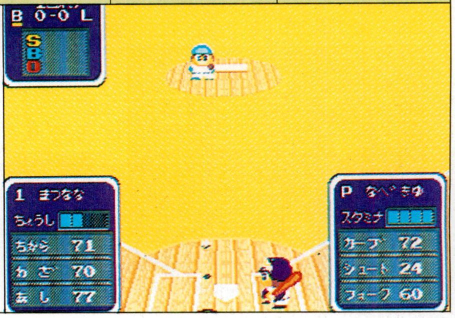


ここはオロシアとは逆に砂漠に造られた球場。打球はほとんど転がらないのだが、野手の走力もがたおちになってしまう。誰の守備範囲なのか判断するのが難しい。長打の生まれにくい球場だ。



シップスタジアム

地面／人工芝　センター135m　両翼79m



最もヘンテコな球場だ。なんと船の甲板にグラウンドを設けてしまったのだ。そのためセンターと両翼の差が大きく、センターのフェンスは船の艦橋になっている。ホームランは左右を狙えば簡単だ。



NEW

空牙

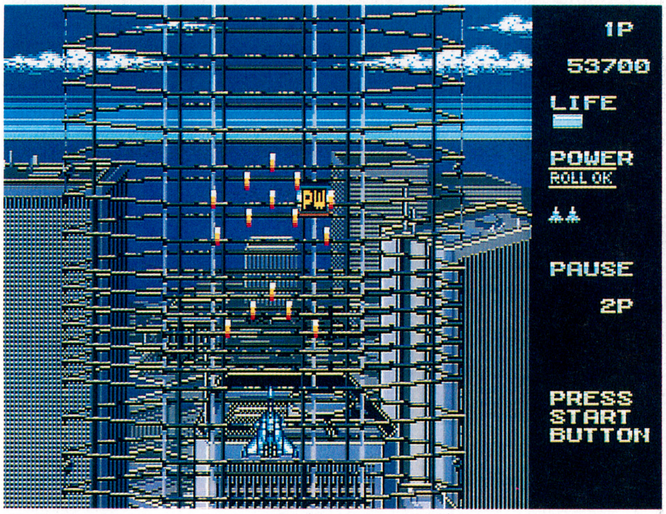
ゲームセンターで話題になったデータイーストのシューティングゲーム、『空牙』がついにメガドライブに登場。3機の戦闘機を操り多彩な武器で敵を攻撃するのだ。

発売日	7月12日	メディア	ROM
メーカー名	日本テレネット	ジャンル	シューティング
価　格	8400円(税別)	継続機能	コンティニュー
容　量	8M	モデム対応	――――――

3種類の戦闘機を操り敵を叩け！

このゲームの特徴は、なんといっても自機を3種類の戦闘機の中から選ぶことができるということだ。3機の自機はそれぞれ攻撃方法が違い、パワーアップのしかたも異なっている。

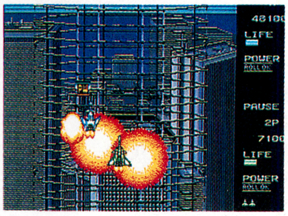
一度自機を選択すると残機がなくなるまで他の機体に変更できないので、自分のもっとも使いやすい機体を選んでプレイしよう。



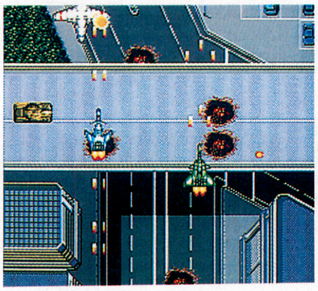
美しいグラフィックと凝った演出が実にいい味を出しているゲームだ

2人同時プレイも健在だ

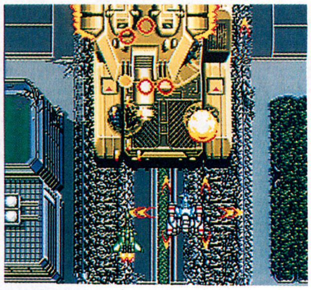
メガドライブ用『空牙』では、業務用と同じように2人プレイで遊ぶことができる。それぞれ違った機体を選ぶことができるので、いろいろな戦い方が楽しめるぞ。ただし、コンティニューは1人プレイのときの回数を2人で分けあわなくてはならないので注意しよう。また、途中参加も可能だが、参入するとコンティニューの回数が1回減ってしまうので、2人でプレイするときは最初から2Pモードで始めたほうがいいぞ。



協力して敵を倒せ！



戦闘がかなり楽になるぞ

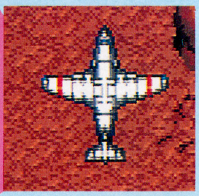


2Pなら手強い敵も平気だ

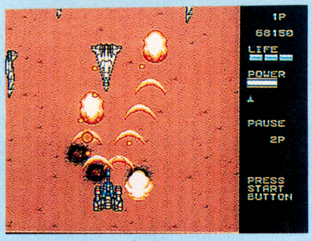
自機をパワーアップさせる多彩なアイテム

パワーアップアイテムは、白い輸送機を破壊すると出現する。アイテムのほとんどは自機の攻撃を強化してくれるものか、武器を変更してくれるものだが、なかには失われた耐久力を回復させてくれるアイテムもある。必ず取ろう。

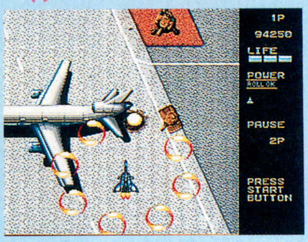
こいつを撃て!!



この輸送機を撃てばアイテムが出現する



パワーアップして敵を蹴散らせ！



強力な武器を装備して戦おう

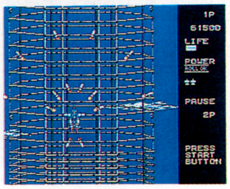
アイテム	説明	アイテム	説明
バルカン砲 (V)	最初から装備しているノーマルショットである	パワーアップ (PW)	自機のショットを1段階だけパワーアップさせる
ボンバー (B)	爆風を巻き起こし、敵の弾を消してくれる	スピードアップ (Spd)	自機のスピードを2段階までパワーアップさせる
ミサイル (M)	ホーミングミサイルだが、威力はあまりない	ライフ (LIFE)	自機の失った耐久力を回復することができる
ディフェンダー (D)	自機を中心に、回転しながらリング状の弾を撃つ	スペシャルユニット (S)	強力な特殊攻撃ができるようになる

バリエーション豊かな攻撃方法

シルフ、バルキュリー、セイレーンの各戦闘機はいろいな武器を装備することができる。そして、その武器により、ショットの発射方向や弾数が変化するのだ。キミならどの組み合わせを選ぶ？

攻撃方法は4種類

武器は全部で4種類あるが、そのうちバルカンとミサイルは機体により発射のしかたが違う。残りのディフェンダーとボンバーは、3機とも同じ発射方法だ。それぞれ2段階までパワーアップするぞ。



その場に応じて武器をうまく使い分けていこう

スペシャルユニットで特殊攻撃

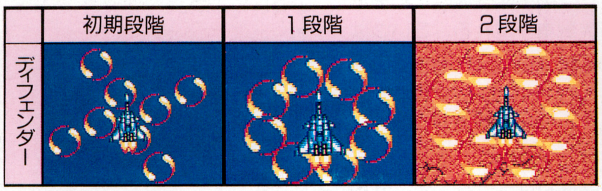
スペシャルユニットを装着すれば、そのとき装備していた武器に関係なく特殊攻撃が使えるようになる。特殊攻撃は各機体によって異なるが、どれも強力な攻撃力を持っており、ボスなどと戦うときはかなり使えるぞ。またこのユニットを爆発させ、敵に大ダメージを与えることもできる。

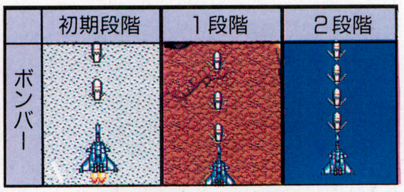


攻撃力がとても強いのだ

共通パワーアップの武器

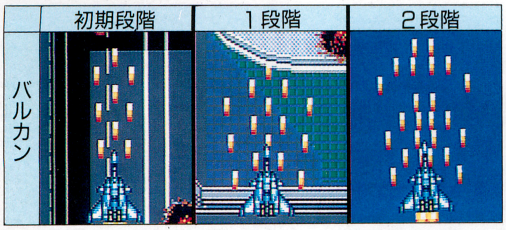
ディフェンダーはパワーアップすると発射数が増え、弾が大きくなる。ボンバーは発射数が増えるだけだ。どちらも威力が大きいぞ。

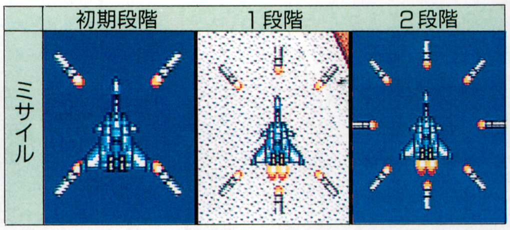




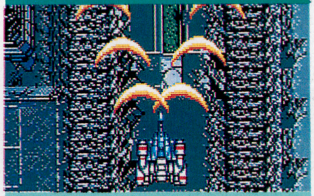
シルフ

シルフはスピード、火力ともに3機の中間である。なかなか使いやすい機体なので、初めてこのゲームをやる人はこの機体でプレイするといいだろう。とくに特殊攻撃は、3機の中で一番役に立つといっていい。





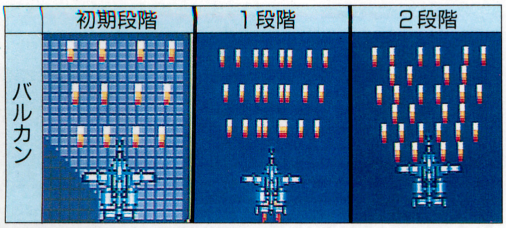
特殊攻撃

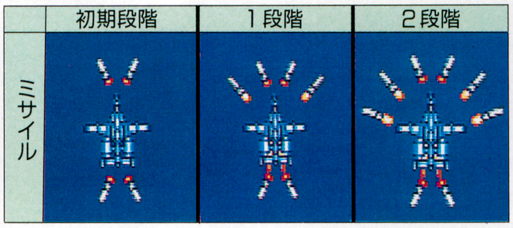


V字にレーザーを高速連射する。広い範囲の敵をカバーするぞ

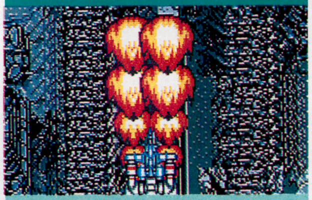
バルキュリー

火力が強力な機体である。とくにバルカンの連射数はハンパじゃない。特殊攻撃も最高の破壊力を有している。しかし、スピードがとても遅いので、一度やられてしまうとかなりつらい戦いになるだろう。





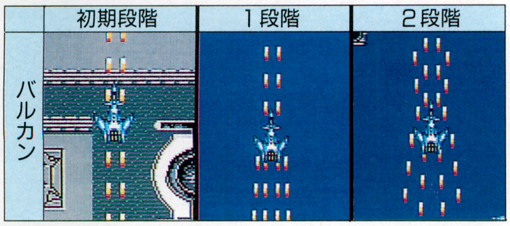
特殊攻撃

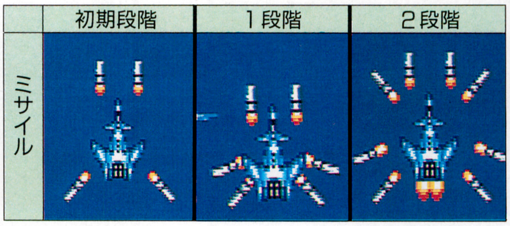


強力で貫通可能な火炎弾を発射する。ただし連射ができない

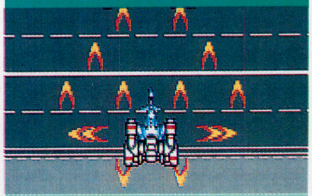
セイレーン

3機中もっともスピードが速い機体である。とても操作しやすいのだが、火力が弱いのでパワーアップしないと少々つらい。そのかわり、バルカンを後ろに撃つことができる。後ろから来る敵に威力を発揮するぞ。





特殊攻撃



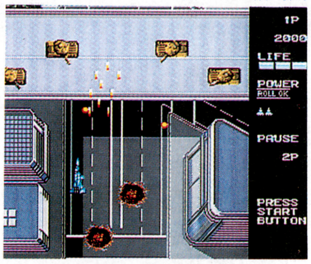
後ろにも発射できる攻撃範囲の広い弾を撃つことができる

全6面で繰り広げられるラグナロック軍との戦い

1990年、ラグナロックと名乗る軍事組織が現れ、一夜のうちに世界中の軍事拠点を制圧してしまった。東西両陣営は同一の敵に対し国連のもと、固く手を握ることになった。そこで開発されたのが3機の戦闘機である。

キミはこの戦闘機を操り、全6ステージを戦い抜くのだ。

地球の平和のため飛びたつ戦闘機

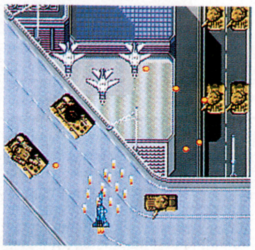


MISSION1 ニューヨーク上空

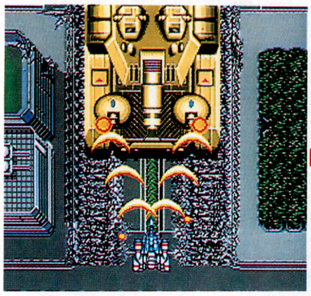
このステージでは、低空でビルの上を進みながら敵と戦うことになる。とくに難所というところはないが、敵の出現パターンを覚えるまでは気が抜けない。

ステージの中盤へ進むと、中ボスの巨大戦車が現れる。こいつは2つの回転砲台を壊すと主砲の砲台を飛ばして、プラズマ弾を撃ってくる。近づくと危険なので、なるべく離れて攻撃しよう。

大ボスはヘリコプターで、ガトリングガンとホーミングミサイルを撃ってくる。ここはボンバーを使って弾を消しながら攻撃すれば、楽に倒すことができるだろう。

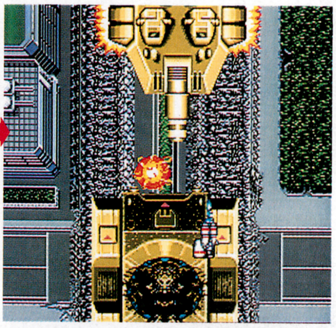


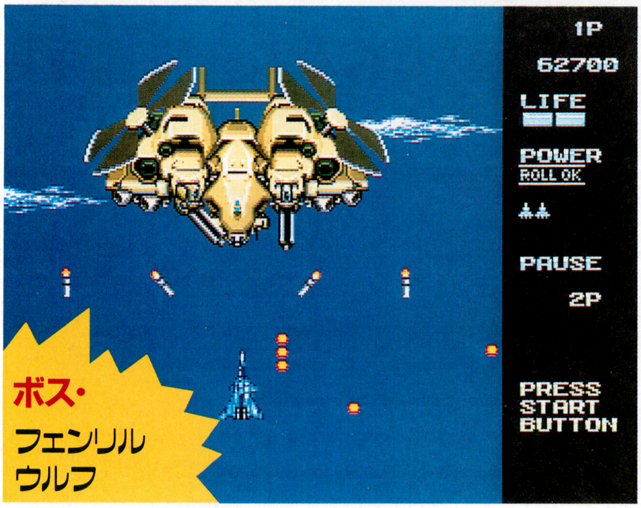
戦車の弾は、なかなかスピードが速いので注意！



大型戦車ガンドールに対し、特殊攻撃で対抗するシルフ

砲台が戦車から分離するのだ





ホーミングミサイルを撃ち落としながら攻撃するのだ

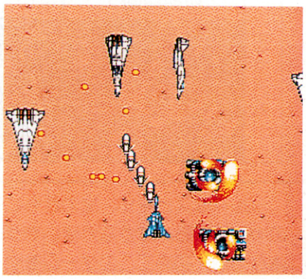
MISSION2 北アフリカ〜砂漠

中近東らしい砂漠の上空を進んでいくステージだ。序盤は火の玉をグルグル回すホバー戦車が出現する。こいつは硬いので、破壊することはあまり考えずに、避けながら他の敵を攻撃しよう。

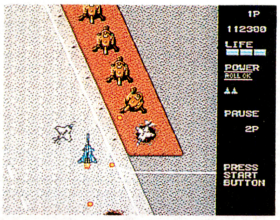
しばらく進むと飛行場へたどり着く。旅客機の下から戦車が次々と現れ、攻撃を仕掛けてくるぞ。ここは戦車から距離をとって倒すようにしよう。

中ボスは6本足の巨大な戦車、デザートガンナーで、回転する炎の弾を発射してくる。この弾はとても避けにくいので、無理に倒すことより逃げることを考えよう。

大ボスは地上空母で、まず艦載機を使って攻撃してくる。その後、無数の砲台からホーミングミサイルを撃ってくるのだ。弱点は誘導弾を出してくるコアだが、かなり耐久力があるぞ。



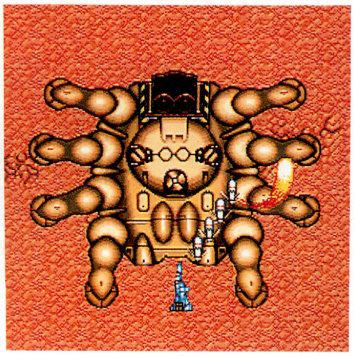
敵の戦闘機はスピードが速い



砲台は早目に壊そう

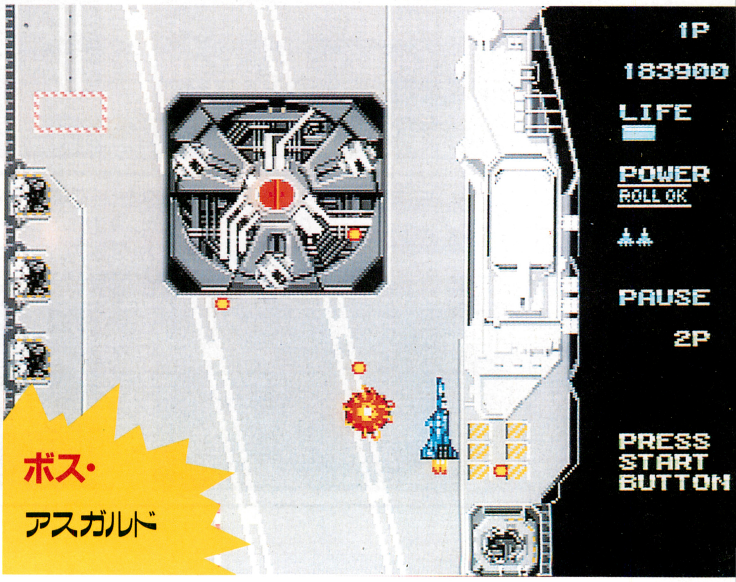
旅客機の下から現れる戦車に注意！





デザートガンナーのスレイプニールとはまともに戦わないほうがいい

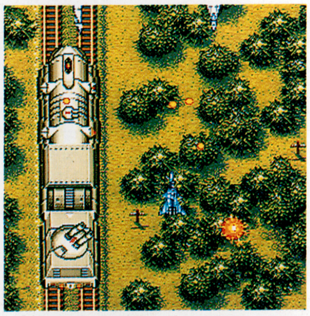
コアのまわりにある砲台を壊せばアイテムが出現するぞ！

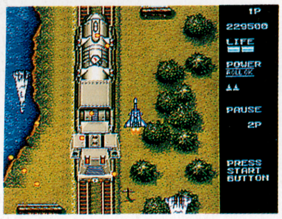


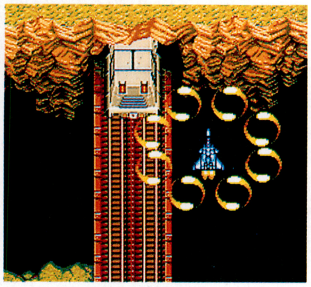
MISSION3　森林地帯〜敵基地

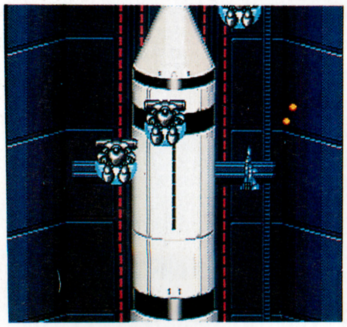
ここではまず、森の上を進んでいくことになる。木の影から戦車が攻撃してくるので、敵弾がとても避けにくい。また、地上に敷いてある線路の上を、中ボスの攻撃列車、スティルワールが走ってくる。こいつはEASYでも攻撃がきびしいので、難関となるだろう。

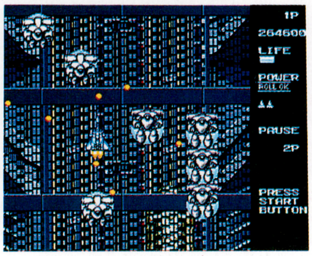
スティルワールを何台か倒すと、敵の基地へ潜入することになる。基地内ではパワードスーツが次々と現れるが、アイテムもたくさん出現するのでここでパワーアップしよう。パワードスーツの群れを倒すと、戦闘衛星打ち上げ用のロケットが発射される。自機はそのままロケットともに宇宙へ飛びたち、戦闘衛星との戦いを繰り広げることになるのだ。

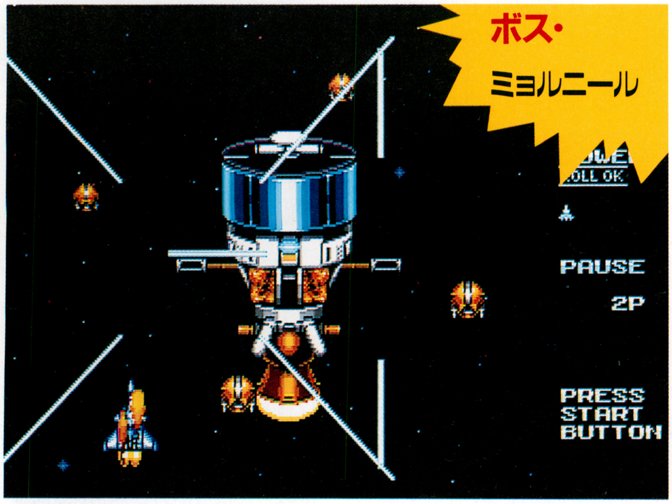

一見のどかな風景だが…


敵の攻撃がとても激しいステージなのだ


いよいよ敵基地に潜入する。この奥で待っているものは…


戦闘衛星を打ち上げるロケット。これを追って宇宙へ飛びたつのだ


パワードスーツの群れが迫る！

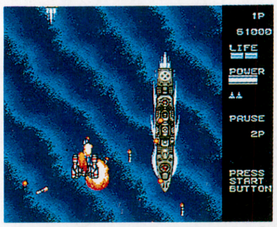


戦闘衛星のまわりを飛んでいるビットを破壊してから本体を撃とう

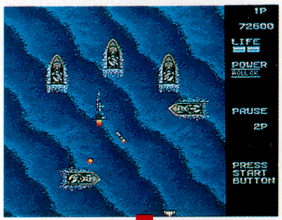
MISSION4　海　上

このステージでは、リアルな海をバックに戦いが繰り広げられる。対空船艦が前後左右、雲の下などから次々と出現する。また、機雷が数多く設置されているので、移動は慎重に行うようにしよう。

大ボスは潜水艦で、2つに分離して攻撃を仕掛けてくる。どちらか片方を破壊すると大量に弾を撃ち始めるので、ボンバーを使って弾を消しながら戦うようにするといいだろう。真ん前か真後ろにいて攻撃すると比較的楽。ただし倒すのに時間がかかると、画面中に弾をバラまいてくるので、なるべく早く倒すようにしよう。

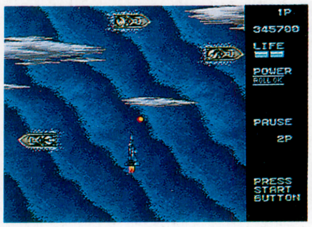

対空船艦は手強い敵だ


海と空の混合攻撃はつらい


囲まれたらCボタンだ


一定時間無敵になるぞ


ここはパワーで押しきれ！


現れた敵からすぐに倒すようにしないと後が苦しい



ボンバーを使って早期決着を。こうなってからでは遅い



NEW

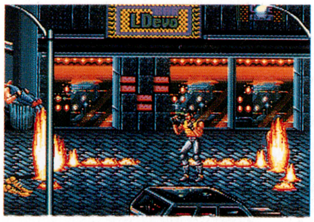
ベアナックル

格闘アクションファン待望のゲームが登場。単純だが多彩な技を繰り出せるゲームシステムに2人同時プレイもできて、これはもうヒートするしかないのではっ！

発売日	7月19日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	アクション
価　格	6000円(税別)	継続機能	コンティニュー
容　量	4M	モデム対応	――――

2人同時プレイができる格闘アクション

セガがひさしぶりに作った2人同時プレイができる格闘ゲーム。簡単な操作で数々の技を使うことができ、2人での合体技も用意されている。次々と現れるザコキャラをまとめて吹っ飛ばす快感はまさに格闘ゲームならでは。古代祐三氏の手がける音楽も必聴モノ。



今こそ悪を根こそぎ叩くとき！

使えるキャラクタは3人いる

プレイすることのできるキャラクタは3人。各キャラクタにはパワー、ジャンプ、スピードの3つのパラメータがある。どのキャラクタにも一つ苦手な項目がある。それがキャラごとの個性となる。



AXEL

胸板の厚い白人のナイス・ガイ。連続攻撃は左右の正拳突きから中段の蹴り。ジャンプ中には飛びひざ蹴りが炸裂する。ひざ蹴り中に飛び出す「アアァッ！」の叫び声は編集部内でも人気が高い。



渾身の力をこめたこのひざ蹴り



ADAM

プロボクサーも真っ青の強力なパンチを持つブラック・ウルフ。連続技は鋭いジャブからボディにパンチが入り、最後に後回し蹴りが入る強力なもの。相手をつかんだときのひじ打ちも効果バツグン！



ボディブローで敵が吹っ飛ぶ！



BLAZE

拳法の達人であるブレイズはジャンプ力もありスピードも早いので初心者は使い易いキャラだ。構えたポーズから繰り出す水平打ちから前蹴り、蹴り飛ばし回転へと技は移っていく。美貌の持ち主でもある。



この華麗な飛び蹴りを見て！

アイテムを取って敵を攻撃！

地上に落ちているアイテムは取って武器にすることができる。バットやビール瓶を拾って敵にぶつけてダメージを与えることができる。ビール瓶は叩きつけた瞬間に割れて、ちゃんと先がとんがるぞ。



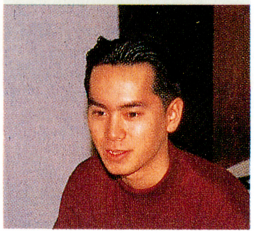
アイテムを取って敵に立ち向かう2人。ただし、この武器は仲間にも当たるので振り回すときは注意

音楽は『ザ・スーパー忍』でおなじみの古代氏

このゲームの音楽を担当しているのが『ザ・スーパー忍』や『アクトレイザー』などの作品を手がけた古代祐三氏。

今回はメガドライブも第2作目ということで、内蔵の音源を十二分に活かしたサウンドでゲームを盛り上げてくれる。特にステージ3の曲はおススメだ。

古代祐三氏

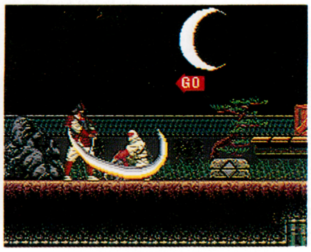


燃えるゲームミュージックならこの人しかいないでしょう！

このゲームの音楽も素晴らしい



なかなか味わい深いサウンド



悪い奴らをぶっとばす強烈なワザを紹介するっ!

基本の技

まずは基本の攻撃を紹介。基本はパンチとジャンプ。ジャンプ中にパンチボタンを押せば飛び蹴りになる。次の技に移るための重要なステップだ。身につけよう。



⬆ウルフのパンチ。敵はのけぞる



⬆あたしのジャンプの高さを見て!



⬆飛び蹴りでまとめて敵をK.O.!

連続攻撃

パンチボタンを連打するだけで技が次々と繰り出されていく。これは各キャラによって技が違う。ウルフならジャブ2発のあとボディが入って後回し蹴りになる。



⬆ウルフの連続攻撃を紹介。ジャブで牽制してボディブローで敵を空中に舞わせ、とどめは回し蹴り。効きそう

投げ技

パンチが入った敵はしばらくのけぞる。この隙に敵をつかんで、投げ飛ばすことができる。ウルフとホークは背負い投げ、ブレイズは巴え投げをお見舞いできる。



⬆まず相手をつかみ、敵の腹に足をあててえりもとをグイッと手前に引いて投げる! これぞ巴え投げだ

バックドロップ

投げと同じように敵をつかみ、ジャンプボタンを押すと相手の後ろに回ることができる。後ろをとってパンチボタンを押せばバックドロップが炸裂する。



⬆相手のうしろにまわり込み、腰を抑えてヘソで投げる! 破壊力抜群の必殺技だ

合体攻撃

さらにこのゲームには2人同時プレイが可能という特長を活かした、合体攻撃が用意されている。仲間をつかんで投げ飛ばして投げ飛ばされたほうが相手に蹴りを見舞うという大技だ。



⬆味方の頭をムンズとつかんで敵のいる方向へ投げる。味方は回転して敵にぶち当たり敵を蹴散らす!

スペシャル攻撃

今までの技に加え、さらに警察仲間が助けてくれるスペシャル攻撃がある。これは画面内にいるザコキャラなら全滅させることができる強力な攻撃で、ボスにも大きなダメージを与えることができる。ただし1人1発しか使えないぞ。

⬇使った途端に画面がバックし、味方のパトカーが到着。バズーカ発射後画面は戻って、着弾後大爆発が起こる



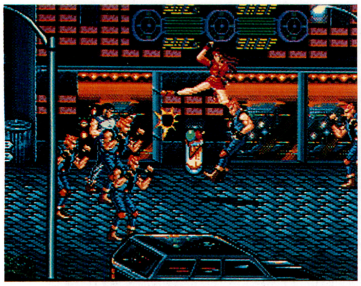
闇の組織に立ち向かう戦士たちの戦いが始まる

ステージ1　繁華街

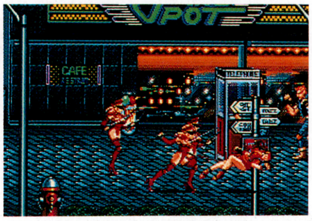
いよいよ戦いが幕を開ける。最初の舞台はケバケバしいネオンが輝く繁華街。こんな場所にも倒すべき敵はゾロゾロでてくる。いろいろな技の基本を覚えるつもりで突っ込んで戦おう。



⬆繁華街での死闘は続く！



⬆電話ボックスを壊せばアイテムが



⬆ムチを持った女王様登場。ぶって

ボス・スイサイダル

1mはあろうかという巨大なブーメランを片手に持ち1面のボスは登場する。自分が遠くにいるときはそのブーメランを投げて攻撃する。また、サッと寄ってきてのローキックも威力があるぞ。ただし、他のステージのボスと較べると耐久力に欠けるので、その分楽に倒せるハズ。1面のボスは2人でプレイすると2体登場してくるので危険度が増す。
飛び蹴りが有効なのでガンガン使うべし。



⬆ローキック炸裂！　痛いぞぅ



START



ステージ2　ダウンタウン

戦いの舞台は一転して薄汚いダウンタウンへと移る。ここでは風で紙屑が舞い落ちてきたり、ポスターがピラピラとめくれたりと細かい演出に力が入っている。新たな敵も登場して行く手を阻むぞ。



⬆ドラム缶の中にもアイテムがある



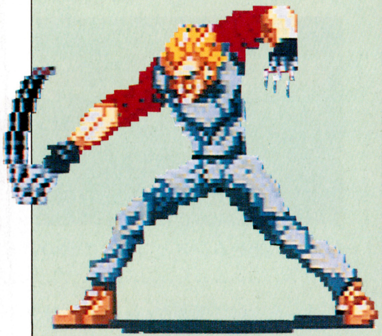
⬆ゴミ屑の舞うスラムにも敵はいる



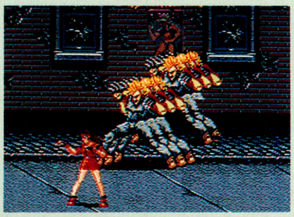
⬆食らえ！　渾身のバックドロップ

ボス・キラーネイル

アイアンクロウをブンブン振り回す強敵。高速で移動するためにその姿は残像を残す。このボスも2人でプレイすると2体でる。



⬆この残像を残す攻撃が異様に強い！　本当に倒せるか!?





⬆2人だとボスも2人でてくる

START



ステージ3　バイオレンスな浜辺

ステージ3は浜辺での戦い。ここは常に砂浜に波が打ち寄せている。このあたりになると一度にでてくる敵の数がだいぶ多くなって1人で戦うには苦戦を強いられるハズ。危なくなったときはすかさずスペシャル攻撃で切り抜けよう。

⬇強敵のお手玉野郎出現！　武器を持って立ち向かえば勝てるぞ





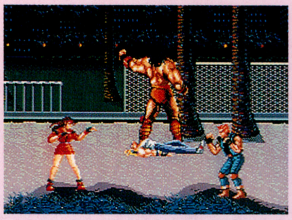
⬆この浜辺の波は本当に動くぞ



⬆このザコの数！　ピンチの連続だ

ボス・ライトニング

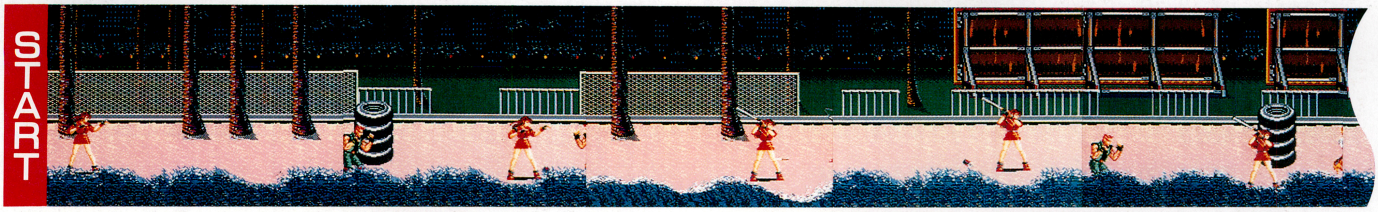
某WWFプロレスラーにソックリ。今までのボスのように戦っては惨敗するのは必至。とにかく、耐久力が高くスペシャル攻撃を何回叩き込んでもびくともしないのには驚くばかり。こういう強力なボスにバックドロップや投げ技を決められるとてても気持ちいい。燃えて倒せ！



⬆このラリアートが痛い！

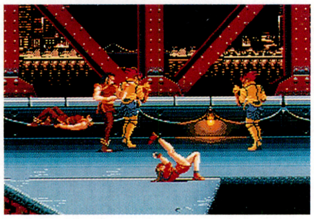
ベアナックル



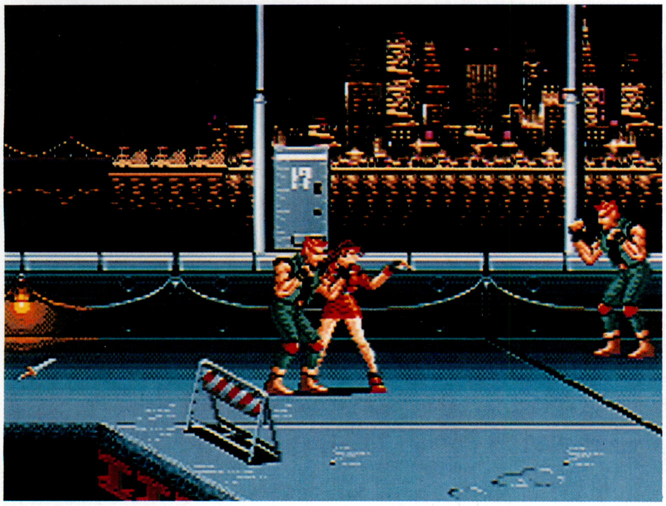


ステージ4　ブラッディブリッジ

工事中の橋が戦いの舞台。遠くに見える街の明かりが水面に映っているのがとても美しいステージだが、橋は途中に穴があちこち開いているために危険極まりない。だが、逆にこの穴に敵を投げ飛ばして倒すこともできる。投げ技をうまく使うのがポイントだ。



⬆手前の穴に叩き落とせば楽チン

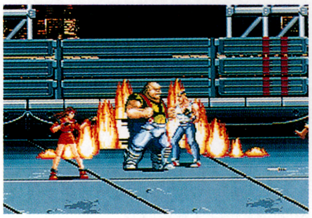


⬆水面に映る街の明かりはユラユラと揺れる。見惚れるとやられるけど…

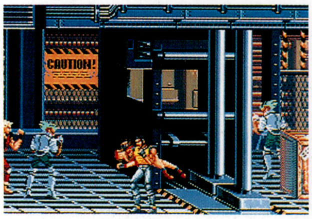
ステージ5以降　ネバーエンディングバトル！

ステージは全部で8ステージ。悪の麻薬組織との戦いは先へ行けば行くほど激しくなる。各ステージも変化に富んだものが次々と登場する。

おのれの肉体を極限まで使いきり、磨き抜いた技を駆使しなければこの街に明るい明日は訪れない。その日まで戦い抜くのだ！



⬆船場でのバトルは船酔いしそう



⬆こんな工場でのバトルもある

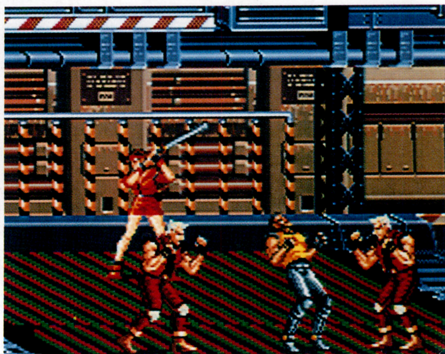


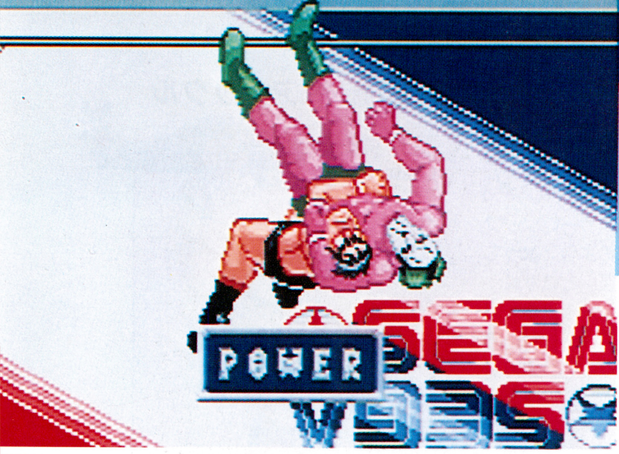
⬆味方同士で喧嘩することもできる



⬆2P用のスペシャル攻撃だ！

⬆悪の組織を壊滅させるまで戦え！





NEW

レッスルウォー

2年前に業務用で発売された人気プロレスゲームのメガドライブ版が、遂に発売されるぞ。これを見て、技や敵レスラーを研究し、世界統一を目指せ！

発売日	6月28日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	プロレス
価　格	6000円（税別）	継続機能	コンティニュー
容　量	4M	モデム対応	――――

プロレス世界統一を目指して、ボタン連打!!

世界最強の格闘技。それは、やはりプロレスだろう。肉体と肉体、流れる熱血、これこそ男のスポーツだ。というわけで、野球ゲームの次に数が多いのではないだろうか。そしてこの『レッスルウォー』も、そんな男のロマンをかなえてくれる、熱き男の闘いの物語だ。

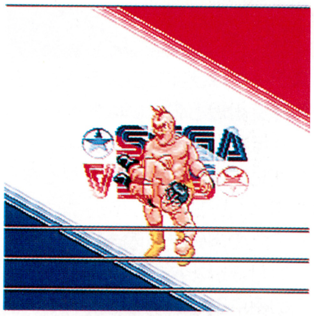
画面いっぱいの巨大なキャラが激闘を展開するぞ!!



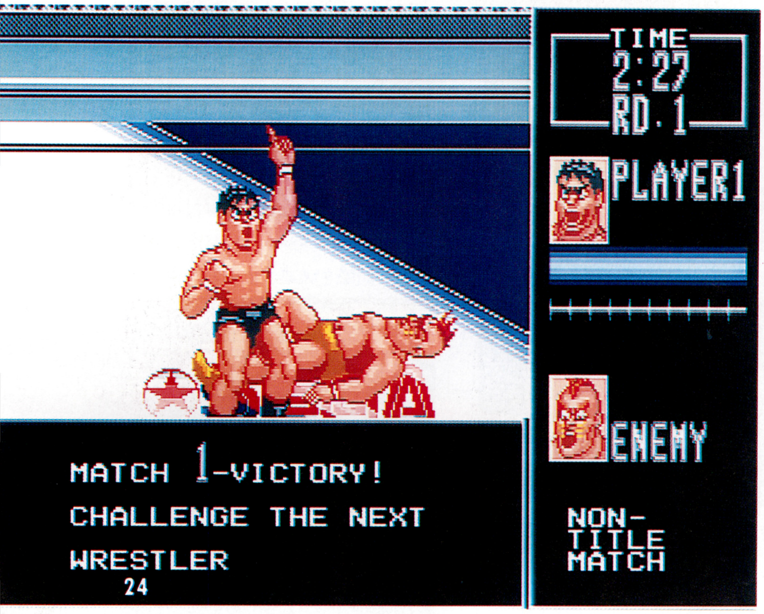
これから先の闘いを予言するかのように、タイトルの後に雷が走る！

最強のレスラーを目指せっ!!

男なら誰もが一度は、世界最強の男を目指す夢を見るはずだ。この『レッスルウォー』も、主人公のブルース・ブレードが、アメリカにあるSWA・SWFという、2つのチャンピオンベルトを手にすることを夢見ている。そこでキミが彼に代わって、2つのベルトを持つチャンピオンを倒し、世界統一の夢をかなえてやろう。



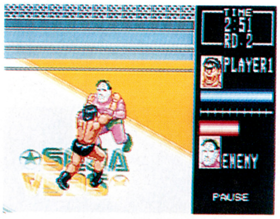
己の肉体だけで勝ち進め！



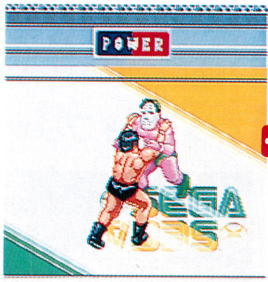
まずは初戦を勝利した。この調子で次も行くぞ、オーッ！

ボタン連打で技をかけるっ!!

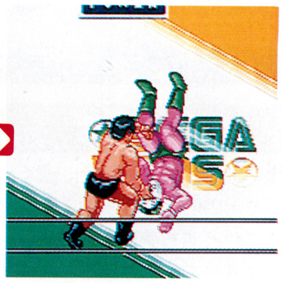
通常のプロレスゲームは、相手と組んだ後、タイミングで技を出すものが多いけど、この『レッスルウォー』は、ボタンの連打で技をかける。つまり、連打が遅いと、技を出せないのだ。まさに、肉体勝負って感じだぞ。



どんな技をかけるにしても、とにかく連打！



組んだ後、画面の上にパワーゲージが出たら、ボタンを連打



敵のパワーに勝れば、どんな技でもかけ放題だぞ！

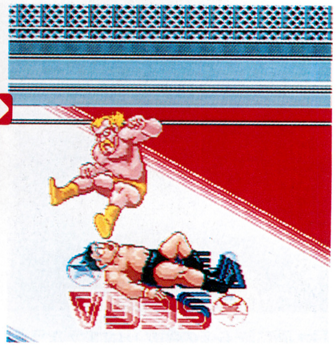
2人同時プレイで対戦可能

このゲームの2人プレイは、対戦だ。1P側はブルース・ブレード、そして2P側は、8人の中から1人を選ぶことができる。しかし、どのレスラーを選んでも、結局、ボタン連打が勝負をきめるので、あまりレスラーにこだわっても、実際にはそんなに違いはない。



2人同時対戦は燃えるぞ





2P側だけがレスラーを選ぶ事が出来るのは、不公平な気もするが…

1Pレスラーには無い技を持っている2Pレスラーも多くいるぞ

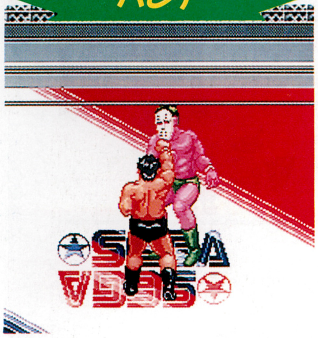
主人公ブルース・ブレードの7色の必殺技!!

一見、日本人に見えるが、実は外人。それがブルース・ブレードだ。師匠ジャンボアソヒーの下で日夜修行をつみ、数々の技を修得。そして今、師匠直伝の必殺技「スーパージャンプパイルドライバー」を手に、アメリカ全土で熱き闘いをくりひろげるぞ。



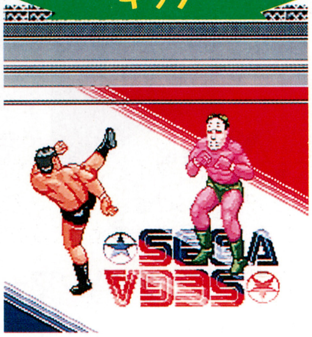
⬆⬆どう見ても日本人だよね

パンチ



⬆プロレスゲームの基本技の1つがパンチだ。たいしたダメージは与えられないけれど、塵も積もれば何とかっていうじゃないか。コツコツと敵の体力を奪うのだ!

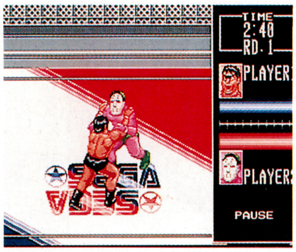
キック



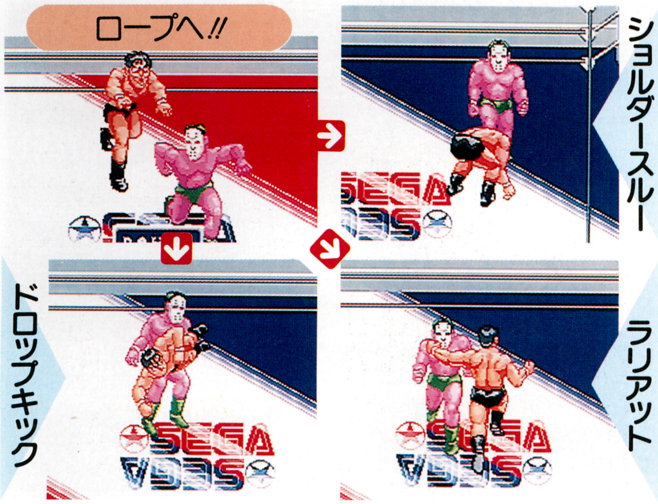
⬆これも基本の1つ。威力はパンチと差はないが、相手が倒れているときにキックすると、ストンピングになるので、結構使えるぞ。パンチと同じく、序盤に使え!!

ロープへ投げる

ロープへ投げると一口にいっても、そこから広がる技のバリエーションは多い。ショルダスルーやドロップキック、自分がロープへ飛んでのラリアート等がある。しかし、ショルダースルーは、自分の位置に、ドロップキックはタイミングに注意しよう。

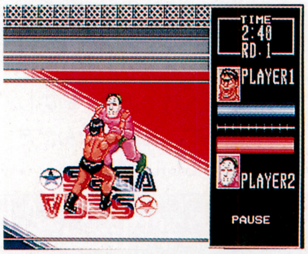


⬆ここでパンチボタンだ



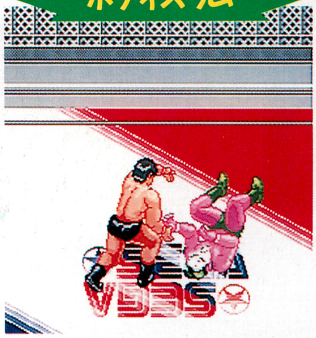
組み技

もちろん組み技にも、いろいろ種類があるぞ。まず基本は、ボディスラム。敵の体力を減らすにはもってこいの技だし、非常にかけやすい。ブレンバスターやパイルドライバーは、かけにくいが、決めるとダメージが大きいぞ。バックドロップも効果的だ。



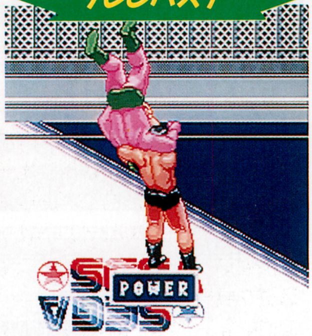
⬆Bボタンとレバーだ

ボディスラム



⬆この技は、あまりボタン連打しなくてもかかるので、これを多用して、相手の体力を減らす方法がある。最もポピュラーな組み技だ。とにかく技をかけ続けよう

ブレンバスター



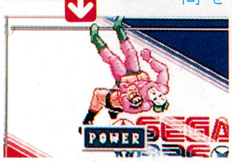
⬆大技の中の大技がこれ。Bボタンとレバー上で出せるが、非常にかかりにくく、逆に相手に技をかけ返されることが多いぞ。ハイリスク、ハイリターンというわけだ

バックドロップ

相手の息が切れているときにかけることができる。敵の体力が無いときは、ジャーマンになる。



⬆相手が肩で息をしたら、その瞬間に組め!



⬆速く連打しないと、相手に投げ返されるぞ

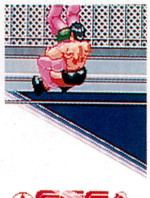


パイルドライバー

大技の1つ。敵の体力が少ないときに使うと、師匠直伝の必殺技がかけられるぞ。



⬆パイルドライバーでもダメージ大

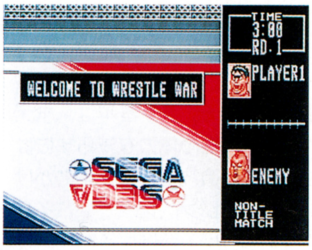


⬆これが師匠直伝の必殺技だー!



アメリカ全土にいる8人のレスラーを勝ち抜け!!

このゲームの目的は、アメリカ全土にいる、8人のレスラーを倒し、SWAとSWFの2つのチャンピオンベルトを、手に入れることだ。しかしイキナリ、チャンピオンのところへ行くより、他のレスラーと闘って、経験をつんだ方が後々のためにいいぞ。

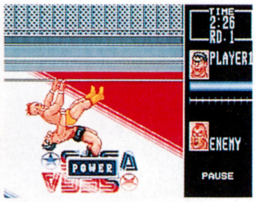


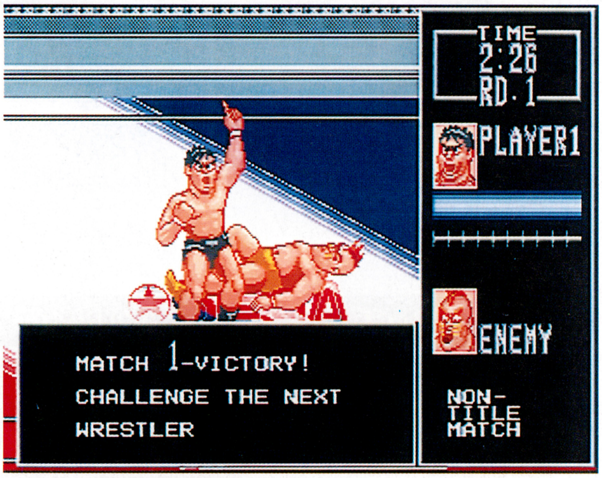
○このリングの上で闘うのだ



○とりあえず、各地にいる5人のレスラーと闘うかな

○最初は、必殺技を使いこなせるようになることが大事





○1人また1人と、眼前に立ちはだかるレスラーを倒していき、そして、2つのベルトを手に入れろ!

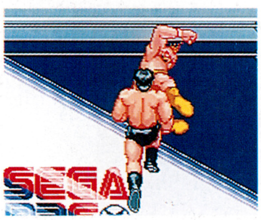
モヒカンキッド

1試合目は、かならずコイツ。得意技も必殺技も無いだけでなく、体力も少なく、大技なんか1つも持っていない、非常に弱いレスラーだ。でも、簡単に倒してはいけない。こいつで、自分の持つ技のすべてを使いこなせるように練習するんだ。





○○見た通りのモヒカン野郎だ



○このドロップキックがこいつの必殺技だぞ



○パワー負けしても、これしかくらわない

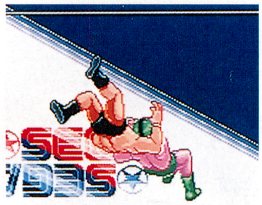
MR.J IN ミネアポリス

緑色の髪に、紫色にペイントされた体。そして、顔を覆い隠すホッケーマスク。正体不明のこのレスラー、実はキックの使い手らしい。必殺技はフライング・ニールキック。その他、多くの大技を使ってくるぞ。2人目にしては、強いレスラーだ。





○○見るからに正体不明な奴だ



○こんな大技も、平気で使ってくるぞ



○これがこいつの得意技のニールキックだ

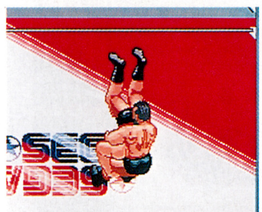
スレッヂ・ハンマー IN サンフランシスコ

3人目で、早くもSWFチャンピオンと対決だ。ヒマラヤから降りて来た雪男のような体格で、もちろんパワーはメチャクチャ強い。しかも、力が強いだけではなく、ダウンした相手に使う、得意技のニードロップは、1発くらったら地獄を見ることになるぞ。





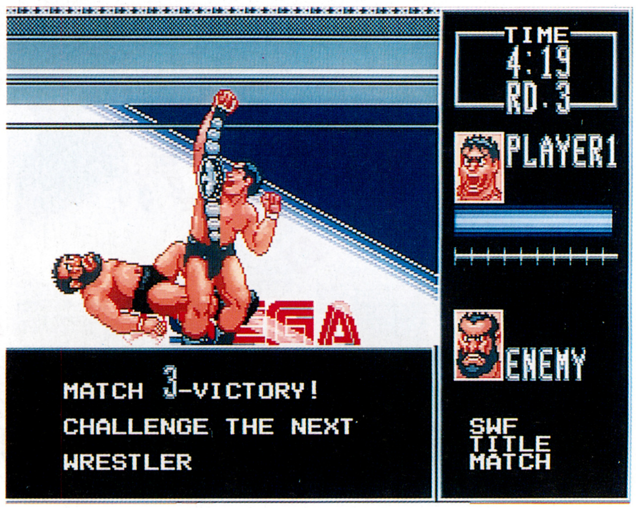
○○イカツいオヤジ顔の男だ



○さすがは、SWFのチャンピオンだぜ



○これが必殺技のニードロップだー!



○早くも、1つ目のベルトを手に入れることが出来たぞ

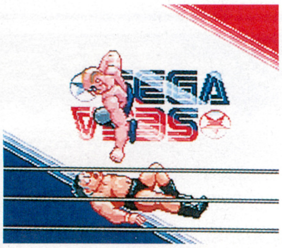
ドン・ダムバスター IN ニューヨーク

一見、反則技を多用しそうな顔立ちではあるが、その実テクニックも素晴らしいものがあり、かなりの強敵。得意技リストアップから、必殺技フィストドロップへの連続攻撃は、破壊力バツグン。初の防衛戦なので、堅実な技の組み立てが必要だぞ。


へんな顔だけど強そう




イキナリのラリアット

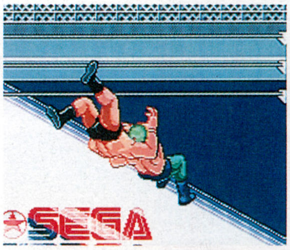

このフィストドロップは、非常に痛そうだ

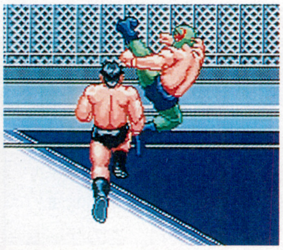
ニム・ロッド・ファルコン IN マイアミ

おそらく、メキシコ系のレスラーだろう。空中殺法を多く使い、リング外に落ちたらブランチャーを放ってくる。緑色のマスクが気持ち悪いが、2冠を統一したキミに、もう負けることは許されない。このまま、7人目、8人目も倒して、アメリカ大陸を制覇だ！


気味の悪いマスクだね




なかなかやるな

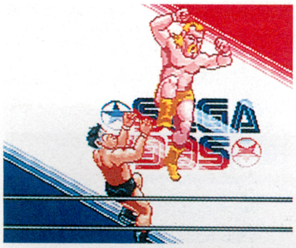

おーっと、フライング・ニールキックを使ってきたぞ

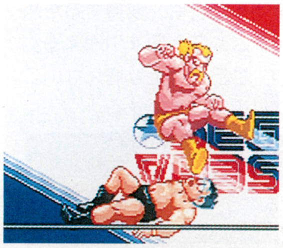
タイタン・モーガン IN ダラス

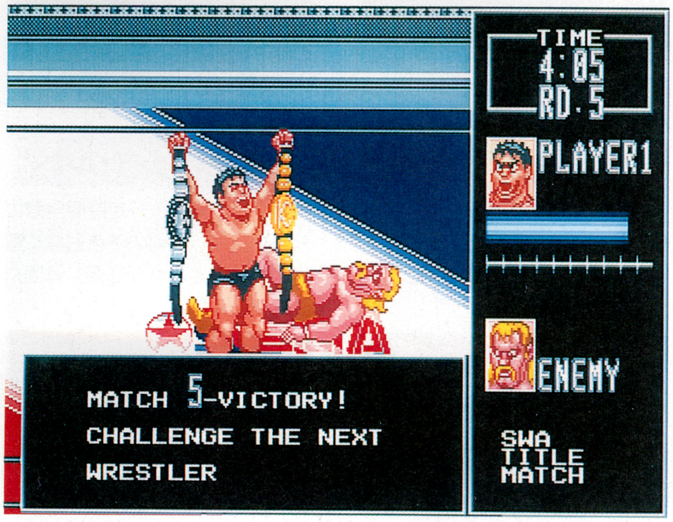
いよいよ世界統一戦だ。相手は超人の異名を持つタイタン・モーガン。こいつは、ボディスラムすら簡単にかからないほど強い。しかも、ラリアット、ドロップキック等は、必ずといっていいほどよけられるので、組み技でダメージを与えるしかない。連打連打だ！


王者の顔をしているぞ




ジャンピング・ニーだー！


どんな技も痛く、とにかくこいつは強いのだ



やったぞ！　これで世界統一の夢がかなった。次はどこのどいつだー！

その他の謎のレスラー達

ブルースと同じような力を持つ、万能レスラー。ジャーマンは持ってないが、こいつのフライング・ニールキックは強烈！

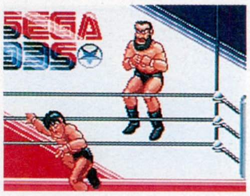
レッスルウォー最後の敵だ。スレッヂ・ハンマーを強くしたようなこいつは、力まかせにガンガンせめてくるぞ。


バックスキン・ロジャース


グランドコング

リング外へ落ちたら凶器を使え!!

このゲームで場外に落ちることはあまりない。あまりないからこそ怖いのだ。落とされた先に待っているのは、敵のブランチャーか凶器攻撃。できるなら、凶器を先に取って、敵をリングの外で沈めたいものだ。凶器は、どのリングの下にもあるぞ。


リングの下に落ちてしまったぞ


すかさず、落ちていた(？)凶器を拾って反撃だー！


こんな物で頭をなぐられたら、どんな奴でも立ち上がれそうにないな



NEW

セイントソード

剣と魔法、そして、3つの獣の力を借りて戦うアクションゲームの登場だ。後半のページではステージ1のマップと共に、一挙にステージ5までを大公開してしまうぞ！

発売日	6月28日	メディア	ROM
メーカー名	タイトー	ジャンル	アクション
価　格	6800円(税別)	継続機能	コンティニュー
容　量	4M	モデム対応	―――――

変身と魔法のファンタジーアクション！

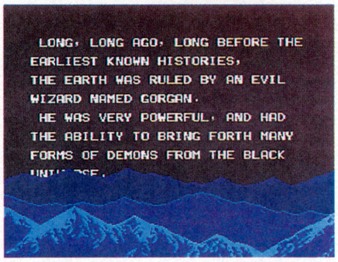
剣と魔法を使うアクションRPGならよくあるけれど、プレイヤーが変身するというのは、あまり見たことがないよね。このゲームの特徴はそこにある。馬、魚、鳥の3種類の獣の力を借りて、ケンタウロス、フィッシュマン、バードマンという3つの形態に変身する、新しいアクションゲームだ。



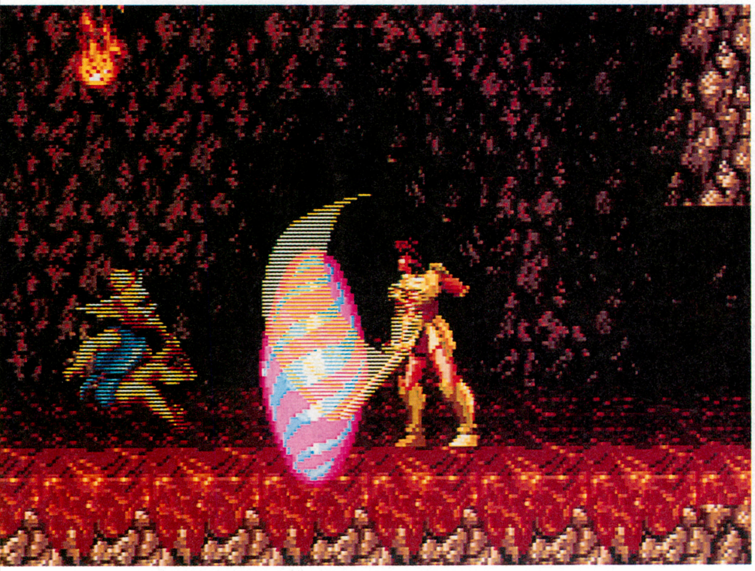
⇧ファンタジーっぽいタイトルだ

魔族王ゴーガンを倒せ!!

魔族と人間との、長い戦いが終わり、世界は魔族の手に握られた。最後まで戦った「タイタン族」も、今ではその力を失い、人々の間に絶望が満ちた。しかしある日、1人の若者に、「タイタン族」の力がよみがえった。彼は、馬、鳥、魚の3つの力を持つ不死身の勇者になった。その若者の名は、「マクレス」といった。



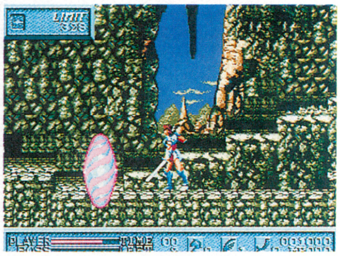
⇧このゲームのストーリーが延々と英語で表示されるぞ



⇦振った剣の残光がカッコよく、とても強そうに見える

魔法は全部で6種類

マクレスの使える魔法は、全部で6種類ある。それらは各ステージのボスを倒すと得られ、ステージ中に出現するマジックボールを拾い、MPをためることによって使えるようになる。魔法自体は何回使用しても無くならないので、MPをよく見て使おう。今回は、6種類中、主な4種を紹介する。



⇧マジックボールを拾い集めろ！

マジックミラー

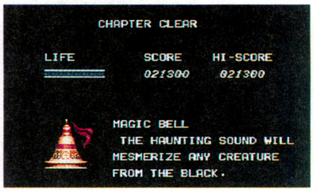
1度使うごとに、変身するためのアイテムが各1個ずつ増える。しかし、各5個以上は増えない。1面クリア後に入手する。



⇧面によっては、必要になる

サタンタスク

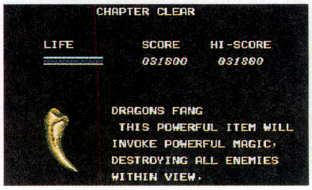
画面内にいる敵キャラを全て破壊してしまう魔法。敵の弾等も消してくれるが、ボスには無効。3面クリア後に入手。



⇧敵に囲まれたときなどに使え！

マジックベル

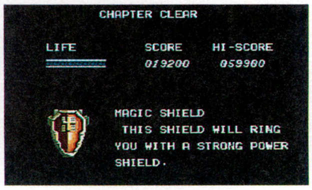
画面内にいる敵の動きを一定時間停止させることができる。しかし、ボスには、やはり無効。2面クリア後に入手。



⇧ゲーム中、とてもよく使う

マジックシールド

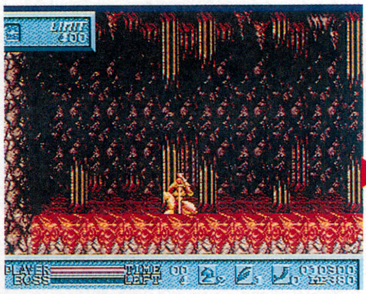
プレイヤーが、一定時間無敵になる。しかし、何の予告もなく解除されるので注意が必要。4面クリア後に入手。



⇧対ボス戦のときに必要だぞ

獣の力を借りて、3種類の姿に獣身変！

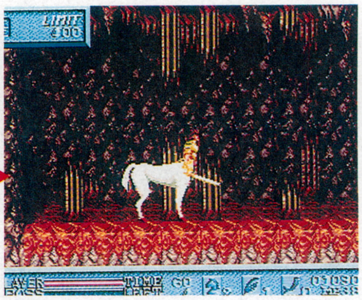
主人公マクレスの最大の能力が、この獣身変だ。これは、「タイタン族」に伝わる超能力で、敵キャラを倒すと出現する馬、魚、鳥の絵のアイテムを得ると、変身可能になる。各アイテムは、それぞれ最大5個までストックできる。変身時間は各60秒だ。そのときその面に応じて、最も使いやすいキャラを見つけるのが、このゲームの最短クリアの道だろう。



↑アイテムセレクトでアイテムを選ぶと、マクレスが、剣を片手にポーズをとるぞ

↑地面に剣を突き立てると、突然、画面が白くフラッシュする





↑これで変身完了。ケンタウロスに変身。驚異的なジャンプ力を持っているぞ

ケンタウロス

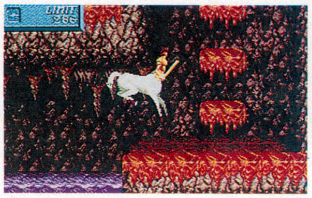
上半身は人間、下半身は馬という形態をしており、スピード、ジャンプ力、耐久力の3つがすぐれている。が、その半面、小回りがきかないので、敵からの攻撃を受けやすいという弱点もある。しかし、馬の姿をしているだけあって、後方の敵を後足で蹴るという攻撃ができる。

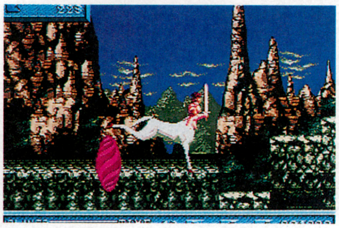


←↓左のアイテムを得ると、下のケンタウロスに変身することが出来るようになる



↑移動スピードはNo.1。ほーらほら、私はこの世で一番速い！

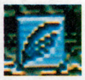




↑これぞ必殺！　馬ならではの後蹴りだー！　さすがだね

バードマン

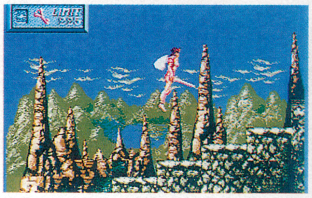
人間の背中に羽が生えた姿をしている。画面中を自由に飛びまわることができ、床の下から敵を攻撃できる等、非常に有効なキャラだ。操作も、人間タイプに似ていて、扱いやすい。またボスに対してもかなり有効で、2、3面のボスと戦う時に使うと楽にボスを倒すことができるぞ。



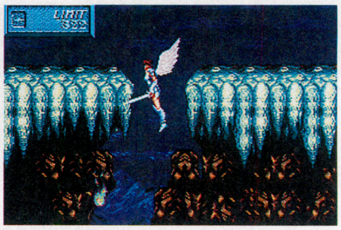
←↓大いなる空を自由に飛び回れるバードマン。とってもうらやましいねっ!!



↑遠回りしなければ上へ行けない面も、この通りに楽勝なのだ

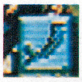


↑空には、体力回復アイテムを持った恐竜が多くいるぞ

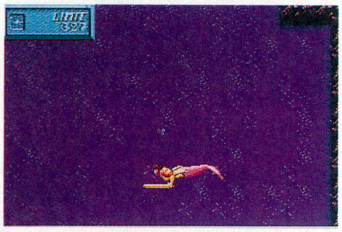


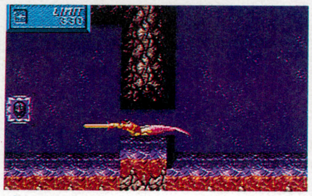
フィッシュマン

上半身は人間、下半身は魚という姿、つまり人魚である。水中で使用できる唯一のキャラだけあって、水中では、スムーズな動きが可能だ。しかし、攻撃が他のキャラと違い、剣で突くだけで、しかも前方にしか突けないのが難点。水中から出ると人間の姿に戻る。

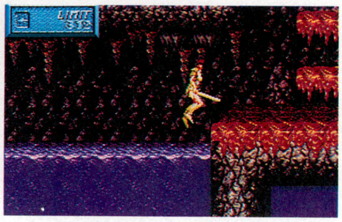


←↓男の人魚って、あまり聞いたことがないけれど、こんな感じで海を泳いでみたいね





↑フィッシュマンでしか通れない場所もあるので、気を付けて

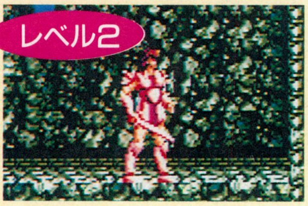


↑水中から出ると、人間に戻されるぞ

敵を倒してレベルアップ

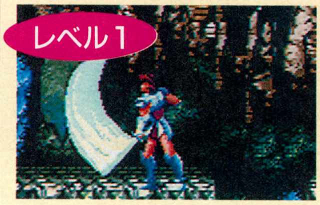
このゲームでは、得点が経験値になっていて、3000点でレベル2になり、さらに3000点でレベル3になる。レベルが上がると、体の色がレベル2は赤、レベル3は黄色に変わる。レベルが上がると、攻撃力や防御力も上がり、レベル3では、1度に敵を2度切れるようになる。RPG的な要素もあるというわけだ。

レベル2



↑真紅に染まって、とても強そう。攻撃力も倍増するぞ

レベル1



↑ゲームスタート時や死んだ後は、いかにも弱そうなこの色

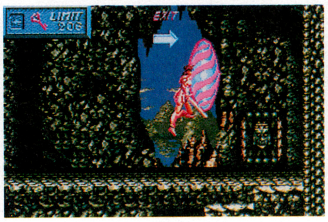
レベル3



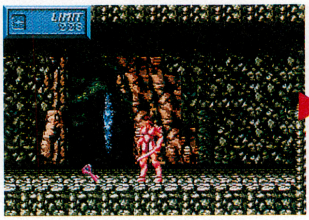
↑このときにだけ、2度切りが出来る。攻撃力も上がったので4倍パワー！

全7面を剣と魔法と変身で突き進め!!

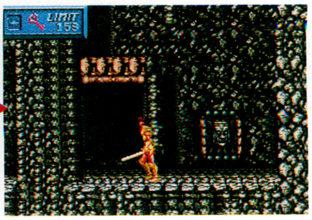
ステージをクリアするためには、鍵を捜して、扉を開けなければいけない。その鍵は、ステージ中の敵のどれかが持っていて、しかも、どの敵が持っているかは、やるたびに変わる。全ての敵を倒す覚悟でゲームを進めていこう。



敵を倒して鍵を捜せ！



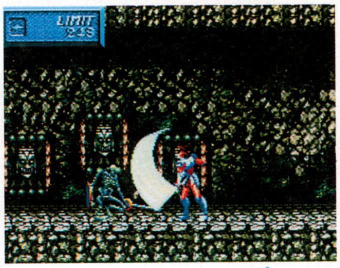
これが扉を開ける鍵だ



扉の向うにはボスが…

CHAPTER 1　山岳地帯を行け

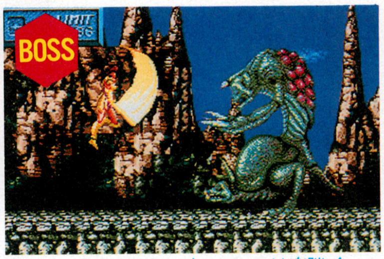
右のマップを見れば分かる通り、迷路のようになっている。ステージ1でこれなのだ。まずこの面で必要なことは、プレイヤーのレベルアップ。そして、敵の動きを覚えることだ。この面で敵を覚えておけば、次のステージからが非常に楽だぞ。ここのボスは、攻撃パターンが決まっているので、敵をよく見て切りかかれ！



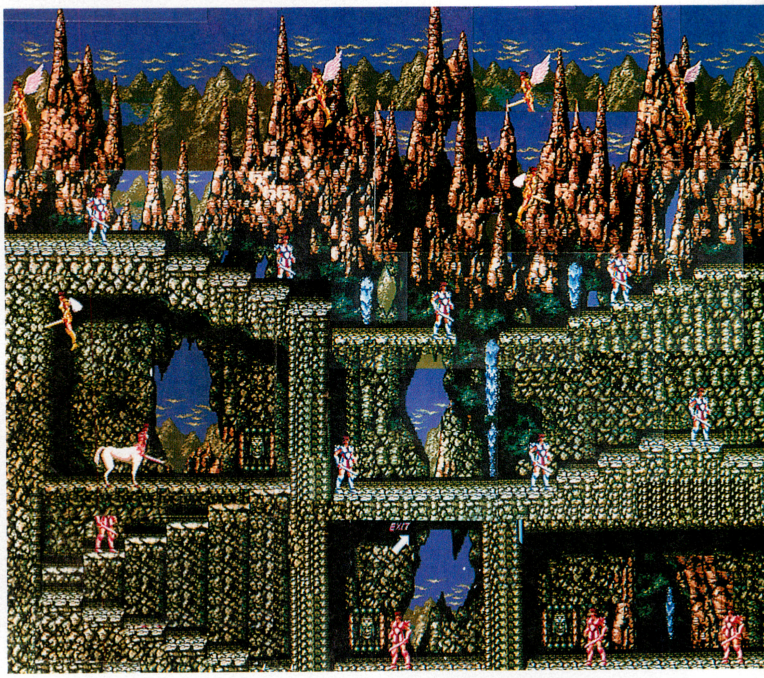
ここでレベル3にまでアップしとくと、後々が楽になるぞ



鍵の出る敵は決まってないけど、必ず強いヤツが待っている。片っ端から倒していこう

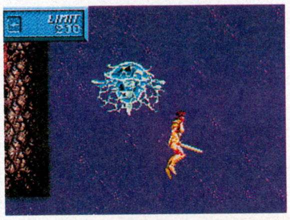


パターンが分かれば、こいつは楽勝！

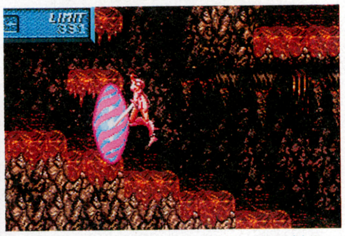


CHAPTER 2　火山の中の迷宮

このステージの扉は、出現位置から近い場所にある。すなわち、鍵を捜すためだけに、色々な場所へ行かなくてはならない。この面では、水中に入らなければならない。なぜなら、大体鍵は水中の敵が持っているからだ。水中の敵を倒しているとアイテムが出るので、すかさず変身だ。ここのボスは、何と、ケンタウロスだぞ。



人間タイプは、水中では動きづらいのだ



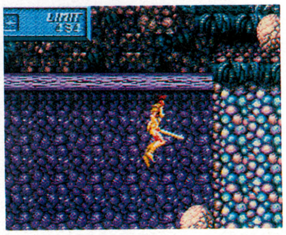
レベルが上がっていれば、強い敵も1発で倒せるので、死なないようにしよう



バードマンと戦うのがケンタウロスだなんて、ちょっと変な気分

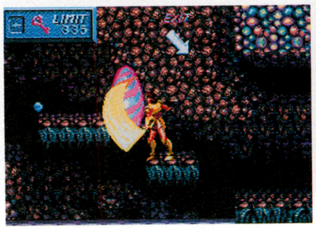
CHAPTER 3　森林の池

このステージは、池だらけだぞ。しかも、ここから、敵が少し強くなっているので、死んだら少しキツイぞ。鍵は、やはり水中の敵が持っているので、フィッシュマンになって行こう。ボスは、サソリが巨大化したようなヤツだが、ここでバードマンになれば、意外に楽勝だったりする。



地上の敵は、水中では動けなくなるぞ

時々ある赤や緑の火の玉は、近付くと落ちてくるぞ





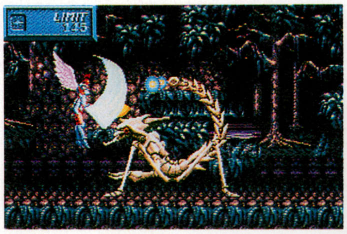
サソリのようなこいつは、尻尾から誘導弾を6発撃ってくるぞ

獣身変は、うまく使うと…

3つの獣身変は、それぞれステージ内で、非常に役立つけれど、実は、バードマンだけは、対ボス戦でもかなり役立つ。魔法が通じないボスだけれども、バードマンになれば、ダメージを受けずに倒せたりする。ただし、ケンタウロスは使えないぞ。



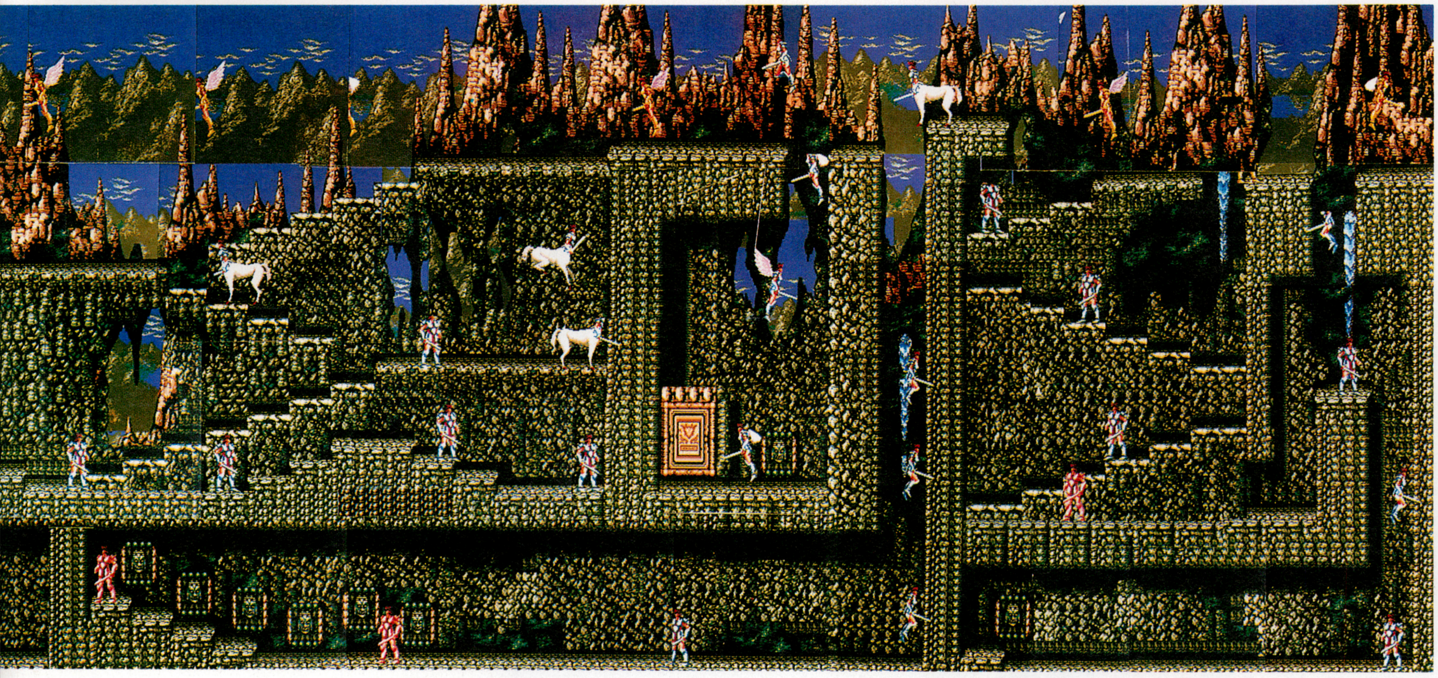
ダメージをくらったバードマンのポーズだぞ



ステージ3のボスは、ここで切りつけていれば、ダメージが少ない

ステージ5のような場所は、ケンタウロスでジャンプしてもOKさ

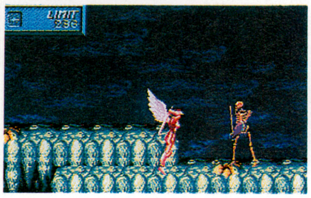




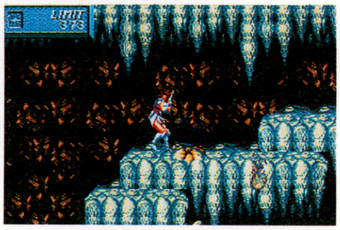
CHAPTER 4　山と地底湖

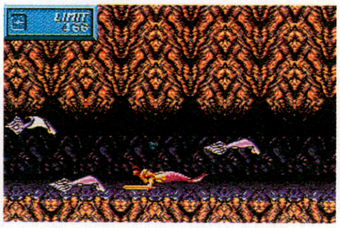
ここから、ステージが2面構成になっている。つまり、1度扉を抜けても、もう1面あるという事だ。まず最初の面は、バードマンになって、ガイコツを捜しに行こう。画面中を飛びまわれるぞ。次の面は、ステージ1以上の迷路になっているので、1度迷ったら最後、今自分がどこにいるのか分からなくなるので気をつけよう。

バードマンになって、ガンガン先へ進んで行こう



小さな山になってる場所は、実は、毒ガスを出してくるんだ

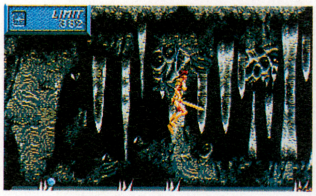




ここは、フィッシュマンで切り抜けるのが一番いいぞ

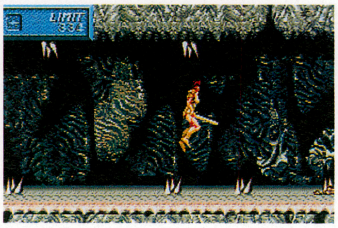
CHAPTER 5　鍾乳洞と丘

まず最初は鍾乳洞の中だ。ここは、地面や天井に、針のような鍾乳石があるので当たらないようにしよう。ここもバードマンがいいぞ。次は山だ。ここは、単純なようで、実は非常に分かりづらく、1度来たと思っても、来てなかったり、その逆だったりするので、鍵を捜すのは大変だ。ここもバードマンがいいかもしれない。



鍾乳洞内部の美しいグラフィックに目を奪われてしまいそう

天井や床にある針には触れてはダメ。ダメージをうける事になるぞ



ここは、体力回復アイテムが多く出るので、安心して戦おう！



SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

2C

ふたつの頭脳が同

ツインCPUパソコン



もっと、たのしい。



写真は家庭用テレビとの接続例です。

AMUSEMENT & COMPUTER

これからのメディア、マルチメディア。テラドライブが、夢の入り口になります。

パソコンで勉強する。ゲームする。音楽を、コンピュータグラフィックスを楽しむ。セガは、「こうなったらパソコンともっと仲良くなれるのに…」とみんなが思っていたことを、テラドライブでカタチにしました。いろんなシーンでめいっぱい活躍するマルチメディア。さらには、これから続々登場するプレイツールで新しいパソコン・ワールドを創造。夢がいっぱい拡がります。【Multimedia】ビデオ画像を取り込んだり、グラフィックスで映像を加工したり。さらにCD-ROMシステムなどのこれから登場予定の周辺機器で活用のスケールは無限大。【International】テラドライブは純正IBM PCボードを搭載しDOS/Vを標準装備したインターナショナル・マシン。世界中で広く使われている膨大なソフト資産が使えます。だから、これからもずっとスタンダード。

資料請求券
MF
⑥

くわしい資料をお送りします。左の資料請求券をはがきに添付し、ご住所、お名前、年齢、ご職業を明記のうえお申込みください。〒144東京都大田区羽田1-2-12 株式会社セガ・エンタープライゼスPC事業部
お問い合わせは、パソコンサポートセンター フリーダイヤル 0120-417102へ。受付時間/月～金 AM10:00～PM5:00

PU

時に動く未来性能。
テラドライブ、誕生。

もっと、かしこい。



画面は「日本語MS Windows V3.0」から転用しています。

高橋由美子

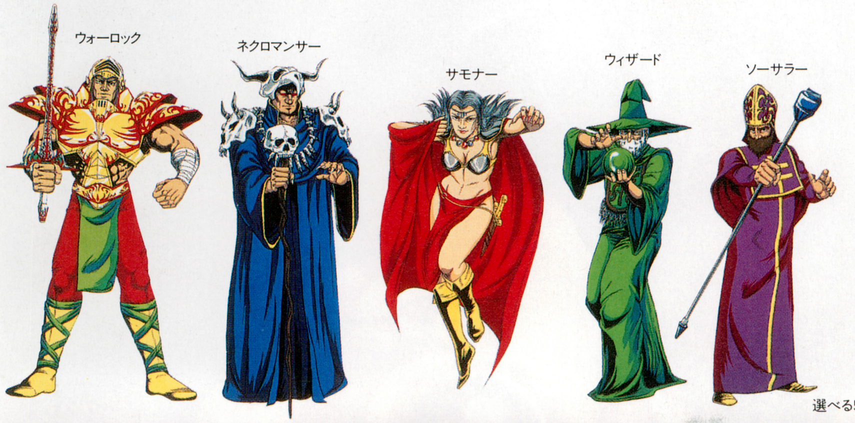


MEGA DRIVE
namcot
暴走遊園地
ML
妖精族の姫ルクシーによって治められてきた大遊園地マーベルランドが、地底王モウルに占領されてしまった。行け！パコ王子。危険な大観覧車や猛スピードのジェットコースターを乗りこなし、マーベル城を目指すんだ！
TIME
マーベルランド
6月28日発売7,000円(税別)
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

TOSHIBA EMI
INVICTUS

魔王の座に君臨すべきものは……。

ファンタジー・ワールド。そこは魔力に支配された世界。魔王の座をめぐり、選ばれし魔法使いたちによって召喚されたモンスターたちが争う。生き残ったものは成長し、より強力な能力を身につけ、その変貌した姿を戦いの場へと運ぶ……。パソコン・ユーザーから絶大なる支持をうけた話題作品からの移植、メガドライブ版ファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」君は果たして魔界に君臨できるか!?



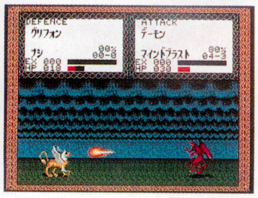
選べる5人の魔法使い達



すぎやまこういち音楽監修!!

- メガドライブ版オリジナルの"AI"機能搭載!
- 迫力のある戦闘アニメーション!
- 一目でわかるキャラクターの成長!
- オリジナル・システムによるゲームの高速化を実現!





※画面写真は開発中のものです。

ファンタジー・ウォー・シミュレーション〈マスター・オブ・モンスターズ〉

4メガROM　バックアップ・メモリー搭載

'91年7月26日発売予定　価格 ¥7,800(税別)

MEGA DRIVE

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部　TEL 03-3587-9005　〒107 東京都港区赤坂2-2-17



ゼロウィング
ZERO WING
TM
絶賛発売中
価格8,000円(税別) 8メガROM
捕まえろ!投げろ!破壊しろ!
—新・宇宙戦闘伝説(ニュースペースバトルストーリー)!
★ゲームの特色★
アーケードで人気の横スクロールシューティングゲームを完全移植。
敵を捕えてバリアにしたり、投げつけて攻撃もできる斬新なアイデアを採用。
東亜プランシューティングゲームの異色作!
MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。© TOAPLAN Co.,Ltd. 1991
TOAPLAN Co.,Ltd.
株式会社 東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4
TEL.03(5397)0511㈹ FAX.03(5397)4755

HYPER EXCITING Reader's Voice

最近はとにかくハガキが多くて大変!!　これがいわゆる嬉しい悲鳴というやつ？　ゲームに関するハガキもそうじゃないハガキも広く募集中。



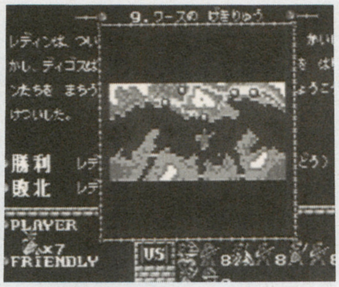
●島根県／WOLF・SPIDER・20歳の作品。ファンの多い「バスタード」。余白の文字はこれくらいまでが見やすい限度かな

対決！ ゲーム評議会

新作がドドーッと発売された春のラッシュも終わり、どれを買ったらいいか迷っている人は、このコーナーを読んで、参考にしてね。また、そのソフトを持っている人はこういう意見もあるな、と感じてください。ここはぜひほめよう、とかあれが納得できない、など感じたことをストレートにハガキや封書にこめてください。

ラングリッサー　MD

どちらかというと玄人好みのゲーム作りのNCSのシミュレーションゲーム。ストーリー性がありシナリオ数も豊富。魔法や経験値があったりとゲームの幕の内弁当といったかんじ。



僕はこのゲームには感動した。今までやってきたシミュレーションゲームの中で一番燃えた。今までパソコンやファミコン、PCエンジン、スーパーファミコンと、色々なシミュレーションをやってきたが、このゲームは音楽がノリノリでいいし、画面もキレイ。戦闘画面はアクションのノリでグー。しかも、ちゃんとストーリー性があり、のめりこませてしまう。はっきしいって、これは"絶対、買いですよ"僕が言うんだから間違いない。文句が言いたかったら、お好きにどうぞ。本当に良かった。

（東京都／森野智弘・13歳）

おもしろい!!　戦闘シーンのときに"カキカキ"と動きながら、敵に突っ込んでいって攻撃するのがとても好きだ。あと、敵のターンのときのサウンドが"ゾクゾク"とくるので戦闘意欲をわき出させて飽きがこない。すごい。

（住所不明／石田稔彦・15歳）

つまらなくはない。PCエンジンで同じNCSが出している『カイザード』よりも長く遊べるものに仕上がってはいる。感情移入も、まあそれなりにできる。しかし、コンピュータ側のユニットの移動速度がトロすぎるのが多少気になってしまった。それとプレイヤーのユニットの"必要性のなさ"（ちなみに兵隊ユニットが必要なシナリオは、3、4つなので、終わってみると金が3万も残ってしまった）。兵を買わない方がサクサク進むのは問題があると思うぞ。それと、エンディングがしょぼい！　グラフィックが3枚だけとは…。ゲーム自体があれだけ長く、辛い(?)ものなのだから、もっとやり終えたぞ、と思えるグラフィックなどの演出が欲しかった。しかし、ラストまで、やる気をおこさせてくれるのは、このゲームにパワーがあるからなんだろうな。

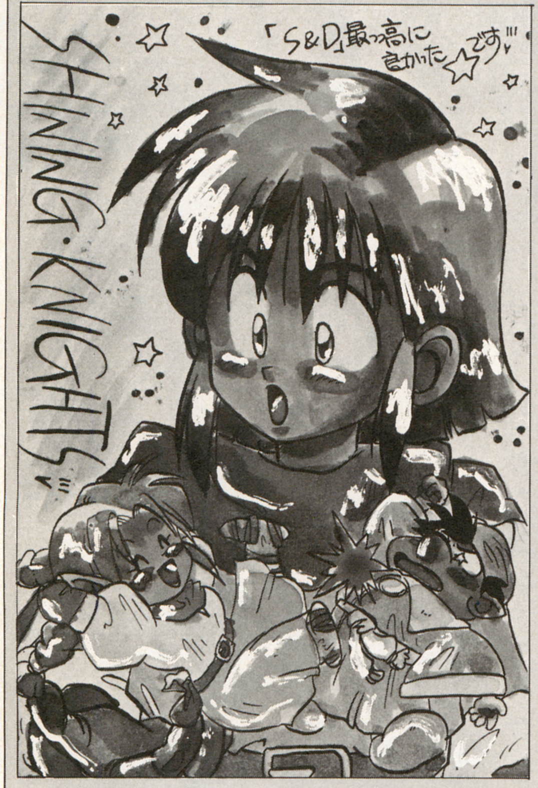
（北海道／宮崎卓・18歳）

おもしろい！　おもしろすぎる。こんなにすばらしいソフトに出会えた僕はしあわせものだ。ビジュアルはゲーム中はないに等しいけど、会話シーンが多いのでストーリーがわかりやすいのが○。シミュレーション＋αの魅力があるのでシミュレーションを食わず嫌いの人は一度プレイしてみてください。おすすめです。

（千葉県／縛れパピルス・18歳）

システムはとくに目新しくはないが、こういったのめりこめるストーリーをもったものはメガドライブには少ない。本来、シミュレーションゲームといえばグラフィックが静的なソフトが多かったが、このゲームはアクショ

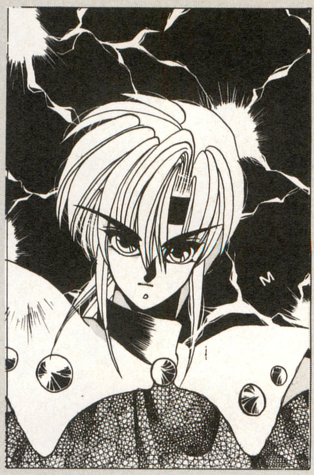
芸術的作品のコーナー
フリー編



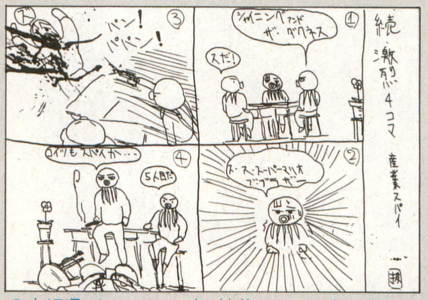
兵庫県／ユカンタ☆16歳の作品。チョットだけかわいらしくした勇者たち。マーリンのスピニングバードキックが炸裂!!



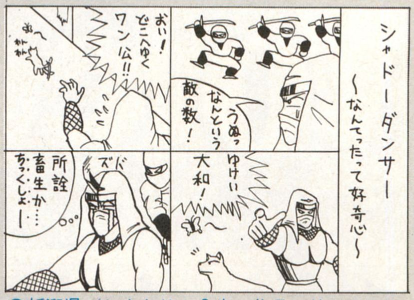
茨城県／バハムートの作品。毎月、必ずといっていいほどくるネイ。これは…



兵庫県／麻生美鈴・14歳の作品。この構図で一目でわかる美鈴さんです。風格!!



島根県／ストライダー抜龍・65536歳の作品。スといえば『スーパーエアーウルフ』でしょ



新潟県／かまきり・？歳の作品。彼は4コマシリーズの元祖です。だじゃれオチ

ン、つまり「動」の部分、動きがあって楽しい。（東京都／俺の名を言ってみろ／俺は国立の闇のサンダル大帝だ・21歳）

いやぁ〜『ラングリッサー』はいいっすよホント。確かにファミコンの『ファイアーエムブレム』の真似というのは認めるが、割り切ってしまえばこれほど面白いゲームはない!! と断言できる。ストーリー、サウンド、グラフィック、どれをとっても良い。ただ1つの難点はユニットが"バカ"なことだけ。しかし、全メガドラユーザーにお勧めなのは間違いない。（大阪府／ワイルドガンマ・21歳）

おもしろい。ひたすらハマッた。キャラクタのデザインもすごく良かったし、音楽もなかなかだった。メサイヤはメガドライブではつまらんソフトしか出さんと思っていたら、とうとうやってくれた。しかし、残念だったのは全体的に会話がいい加減ぽかったし、ストーリーの進め方がやたら強引だったと思う（特にシナリオ16の石板）。その辺にもう少し気合いを入れたら、もっとよかったのでは？ と思った。今度は8メガで「2」を期待していますよ。

（愛知県／ラー・14歳）

発売前から、かなり期待していた。某ファミコン誌での評価は思ったほど高くはなかったが、買ってみて期待どおりのできで、大変満足した。この種のゲームで思い出すのはファミコンの『ファイアーエムブレム』だが、それに負けず劣らずの作品になっていると思う。あえて僕個人の不満を言うとすれば、登場するキャラクタの人数が少し少ないような気がしたこと。各シナリオのネーミングがあじけなかったことがあげられる。全体としてはメガドライブの名作ソフトの1本に加えられてもよいほどのできであったと思う。（京都府／斉藤和行・22歳）

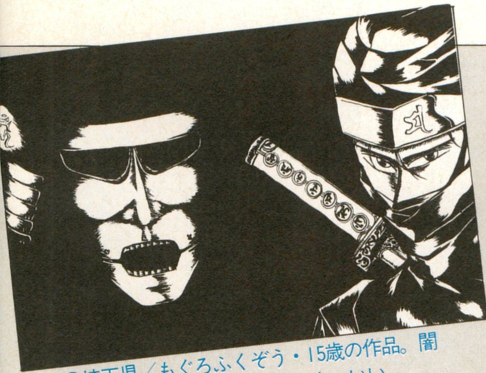
ひどいゲームだ。この『ラングリッサー』は！ 夢中になりすぎて四六時中、頭はボーッとするは、知恵熱は出るは、体調は崩すは…。もともと私はウォーシミュレーションはやらないクチだったのに、この『ラングリッサー』と『アドバンスド大戦略』は興味をそそられてしまった。…してその感想だが、まず"話がうますぎる"。ストーリーが面白い方へ次々転がっていって展開するから、1シナリオ解いた時点でやめられない…次のシナリオのさわりだけでも…といった調子でやり込んでしまう。そして、経験値稼ぎだが、モンスターが湧き水のごとくのRPGと違って、数に限りがあるからおろそかにできない！ 大切に葬ってやらねばならなく、知略が必要になりホントしんどい。味気ないレベルアップのRPGとは別格の楽しさがあるわけだが、経験値を欲ばりすぎて何度きゅう地に追い込まれたことか…。そんなこんなで未だ半分しかシナリオをクリアしておらず、早くその全貌を知りたいとやっきになってるところだ。ナームやクリスの行方が気になる。ただのユニットの1つとしてだけで終わらせたくない切ない気持ちを込めながら奮戦している真っ最中なのだが…。

（東京都／清水孝之・？歳）

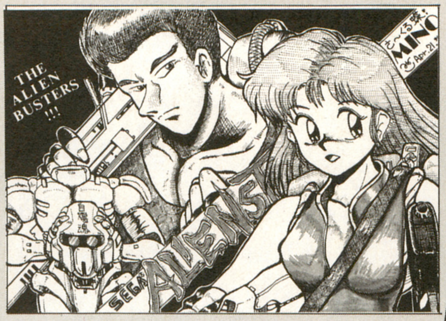
とにかく面白かった。その面白さは予想以上だった。では、どこが良かったのかというとゲームの進行のテンポが良かったところだと思う。すなわちこのゲームでいえば戦闘画面が速くて単純だったところだ。だからといって戦闘があじけないものになっていなかったところがまたよい。その上、各シナリオを全体的に見た場合、敵も強すぎず、弱すぎもしないところはこのゲームのバランスの良さを表している。このゲームをプレイした人の中には、敵が弱いという人がいるかもしれないが、このゲームのようにストーリーを重視している場合は、このくらいの方が気分よくゲームをプレイできるというものだ。

まったくもって、近年まれにみる傑作である。

（千葉県／虎威将軍趙雲・18歳）



埼玉県／もぐろふくぞう・15歳の作品。闇に浮かぶ仮面と忍、"忍"うーん、いい



大阪府／MINO・関歳の作品。平成版『ゴールデンアックス』だぜィ！



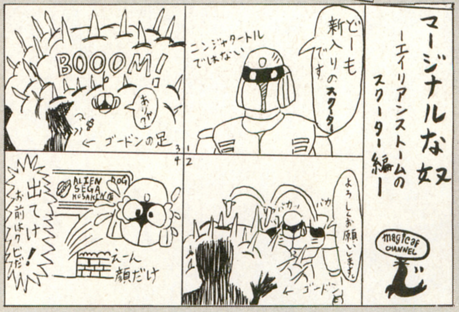
茨城県／グラオル・？歳の作品。謎の天才漫画家ハムスター玉乃助の流れをくむ作品。ギリウスの顔を食べてもパワーアップしそうにない



東京都／PAC・18歳の作品。レバー下～上、「スピニングバードキック」キャハハハハ



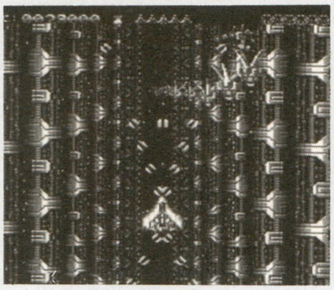
神奈川県／塩川元章・19歳の作品。その名のとおり人間機関車様だ！ イイ味だしてるネー



埼玉県／坂本勇二・16歳の作品。タイトルのマージナルの意味がわかんないんですけど…

VERYTEX MD

メガドライブ久々の縦スクロールシューティング。多重スクロールして、非常に奥行きのあるグラフィックとウインウイン動きまわる巨大な敵キャラがみものの難易度低めのゲーム。



結論から先に言うと、このゲームはおもしろい。グラフィック、スクロールはきれいだし、BGMの音使いもよく『武者アレスタ』のようにうるさくない。そして、なによりゲームバランスがしっかりしていて、どこでやられても「ハマリ」にならないようにしてあるのに好感がもてる。おまけに自機の当たり判定も小さく、やられたときに理不尽さを感じない。敵のアルゴリズムも秀逸で、クソゲーの多いメガドラシューティングの中でも光る1本だといえる。

本当にスバラシイ作品である。アスミック、やるなぁー。

（香川県／村上剛・19歳）

ボタンを押しているだけでクリアできてしまう。…そんなゲームです。簡単だとか難しいとか、そういう問題ではなく、自機のパワーアップが強力すぎて、敵キャラが画面にはい出てこれないのです。最近ではアーケードのシューティングでも『ガンフロンティア』や『U.S.ネイビー』のように、自機があまりパワーアップしないゲームも増えています。この辺で"自機のパワーアップをハデにすれば人気がえられる"という迷信から覚めるべきではないでしょうか？ あと、敵のアルゴリズムも実にありきたりで、すぐにパターンがつかめてしまいます。もっとゲーム性にしても、世界観にしても、ぶっとんだものがやってみたい気がします。

むちゃくちゃでもいいんです。ある程度のかけひきさえ存在していれば…。『カース』にも同じことが言える。

（大阪府／伊神央人・？歳）

すごい！ ほんとにすごい！ とてもアスミックのゲームとは思えないできだ！ グラフィックはすごく美しいし、音楽も『武者アレスタ』より900万倍カッコイイし、効果音は聞くだけでもスカッとする（特に大型キャラを倒したときの爆発音）。ボウリングでストライクをとったようだ。それにゲームバランスも最高！ だが、やられると少し前に戻されたり、得点やアイテムによる1UPがない。だけど、それをのぞいてあとはできが良いので、コレは買いだぞ!!

（愛媛県／ラッキィ池田大百科・16歳）

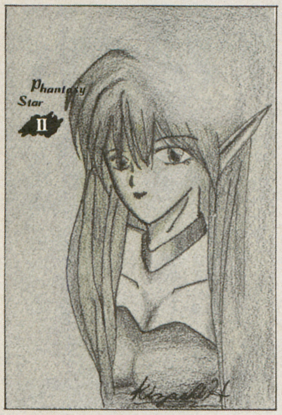
ヨドバシカメラでデモプレイをやっていたのでやってみた。自機の攻撃や敵のパターン、何から何まで単調。敵はまるで紙のようで質感がない。2面までやるが、私は気にいらなかった。会社帰りにプレイしたのだが、ふと頭によぎるものがあった。中学生などはソフトを購入する際、親からのこづかいで買うわけで、ソフト1本7000円～8000円といえば大金である。働いている私がいうのだから間違いない。少ないこづかいをやりくりして購入したソフトが気にいらなかったら、とてもくやしいだろう。ソフトを制作している人のなかにもユーザーの親ぐらいの年齢の人もいると思うのでそのへんを考えてほしい。今回のような、デモプレイで内容の確認ができるというのはいい。

（山梨県／新果物王北村・24歳）

最強状態のレーザーの威力が強すぎる。ボスが姿を見せる前に倒せてしまうとは前代見聞の破壊力。ロムがおかしいのかなと思ってしまった。

（千葉県／A142・17歳）

芸術的作品のコーナー　フリー編



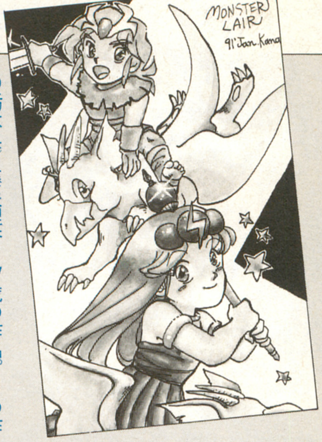
千葉県／聖林萌詩・14歳の作品。なんの紙を使ってるのか今度教えてね



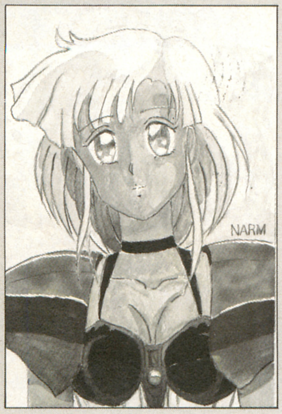
広島県／風野あいん・13歳の作品。名前はあいんだけどユーシスファン。ぼくは忍ファン



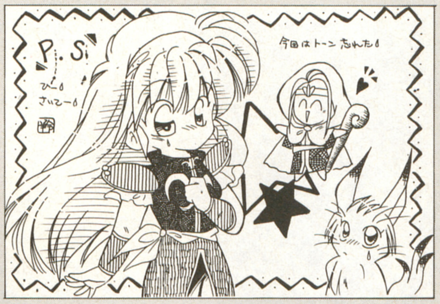
栃木県／藤咲理香・17歳の作品。↑の作品です。あー、悲しいかなコナミのゲームなのね



千葉県／刈真谷可奈・18歳の作品。2人は仲良し、おてんばとやんちゃの最強コンビ？



埼玉県／しゅう・?歳の作品。ナーム、南阿無。お経みたいだね。もう一度ナームと



大阪府／羚羊もとき・16歳の作品。少し汚れてしまったのが残念。



新潟県／スナッチャー藤田・?歳の作品。センスも絵もうまいねー



兵庫県／たろ・?歳の作品。いわゆる2人は悪食なんスか？

シャイニング＆ザ・ダクネス　MD

『シャイニング＆ザ・ダクネス』にハガキが集中しました。それだけ売れたということでしょう。今回は気にいらなかった点を書いてきた意見が大多数を占めていましたが…。



戦闘画面で、まったく戦っている感じも迫力もない。ダンジョンで角を曲がると、自分のきた道がすぐ横に見えるので、曲がる道があるように思えて曲がってしまい、元のところに戻ってきたりしてしまう。

もう少し期待していたのに。

（兵庫県／28歳のオバサンRPGファン・28歳）

おーっ、わかんねェー／　どっちに進んでんだかわからねェー／　3DRPG好きのおれがどうして？　ふと思ったら、普通ありがちな、いや、あってあたり前の北とか南とか指すものがどこにもないじゃあーりませんか。このおれに、こんなにMAPの魔法を使わせてくれたソフトは、これが初めてだ。しかし、逆を言えば、いっぱい歩き回って頭に入れちゃえ／　ってことなのだろうか？　ふ〜ん…。けど、4日間ハマリまくってクリアしたときのあの感動…。今でも忘れはしないぜ。そして今日も、おれは"プアー・ディレクション"で、ありました。

（福島県／おくとぱすがりん・17歳）

シャイダクにはがっかりしてしまった。なんだ、あの敵の攻撃は／　ワレは許さんぞ、あれは手抜きだ。全然おもしろくないんで、レベル32までいった時点で売りとばしたぞ／　なにが「ドラクエスタッフ」だ／　バカにするな／

（宮城県／現地の村のマリー・18歳）

全然おもしろくなかった。金返せ／　ありきたりのRPG。8メガちゃんと使え／

（福島県／阿部雄一郎・21歳）

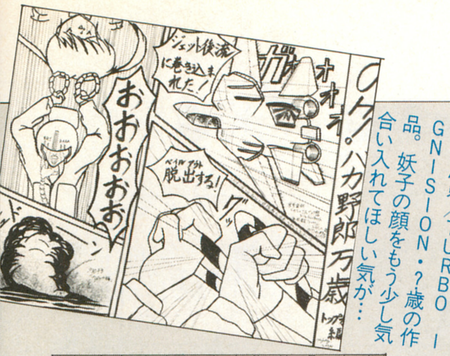
はっきりいって"おもしろくない"。なんのために、こんなに発売日を待っていたのか…。まずBGM、あの単調な音楽がえんえんと続くのが嫌だ。グラフィックはいいんだけど、洞窟だけってのは飽きた。地上も歩ければよかったのに…。とにかく期待外れ。しょせんメガドライブのRPGはこんなもんか。

（北海道／村本智・13歳）

グラフィックは文句なし／　しかし、ゲーム内容には文句がある。洞窟にある緑ゴケ（歩くとMPが減ってしまう地帯）が多すぎる。分かれ道があったりして、行ってみるとなにかとソレがある。宝箱があるかと思い、ついつい進んでしまうというのがオチだ。あと、英知の洞窟の"落とし穴"。あれが、しつこいほどたくさんあって、頭にくる。やる気をなくしたユーザーも少なくないと思う。それから、全体的にショートストーリーだったため、街が1つしかないので、飽きてしまう。僕にとってはもの足りなかった。だけど、期待したとおりの演出で楽しかった。一番いいと思ったのが演出だ。落とし穴からでてくるクビカリや、地面からはい上がってくる敵など、今までにない登場の仕方などが良かった。演出は文句なし。

（神奈川県／森崇・13歳）

はっきりいって並。普通のフィールド型を3Dにした、ただそれだけ。発売前の評判からいえばクソゲーを手にしたような感じだ。"ウリ"にするところがない。『ドラクエ』だって「Ⅰ」から「Ⅳ」までで、毎回"目玉"てのがある。そして、驚くものがある。それが、馬車だったり、AI、カジノだったりする。それがだ、この



兵庫県／TURBO IGNISION・?歳の作品。妖子の顔をもう少し気合い入れてほしい気が…



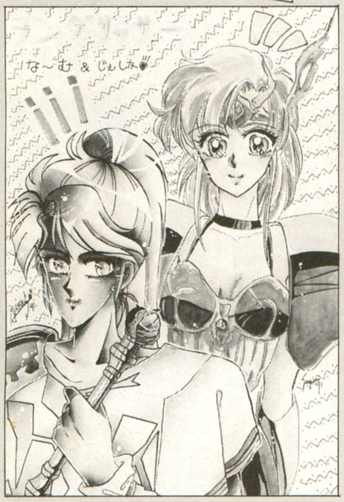
埼玉県／星・15歳の作品。もの静かと哀しさを感じさせるイラスト



山梨県／加賀美洋・21歳の作品。隠れたデータイーストの名作

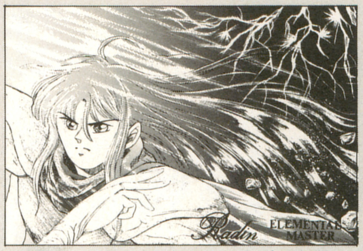


かながわけん／黒美術師M・16歳の作品。光あるところに影がある!?



広島県／砂月亜梨沙＆紫月早霧・14歳の合作。鏡を見ながら描いたそうです。ウソだけど…





静岡県／朝倉潤の作品。トーンばりばりだねー。熱血の1枚だ

東京都／上総志摩の作品。健康美っ!! って感じのイラストだぁね



愛知県／明貴りま・?歳の作品。『シャイダク』のビルボなし。ブイっ

『シャイニング＆ザ・ダクネス』にはまったくない。戦闘シーンで動くというのはPCエンジンでもできる。設定だってありふれていてくだらない。せっかくなら、敵からダメージをくらったとき投げとばされた、とかいって自分立ちのステータスを回転させるくらいは、してもらいたいものだ。ストーリーだってくだらん。『イースII』は感動したぞ。『桃太郎伝説II』だってよかったぞ。だいたい、RPGのストーリーはアドベンチャーゲームにしても成り立っていくぐらいのストーリーでなくてはいかん。こんなものではアドベンチャーゲームにはできん。このゲームには、8メガのすごさってのがまったくない。（長崎県／タカサキコウタロウ・17歳）

良かった／ 期待したとおりのRPGに仕上がっている。買ってから仕事をさぼって3日間で解いた。今は充実感でいっぱいだ。はやく続編を出してほしい。そうしたら今度は会社を1週間休んでクリアまで徹夜をするぞ。

（滋賀県／小学生藤竜也・19歳）

待ちに待った3月29日がついに来た。その日に友人から、『ファンタシースター』を借りた。しかし、すぐに飽きた。3D以外は面白くないからだ。『シャイニング＆ザ・ダクネス』はさすがメガドライブだと思った。どういうところがいいかというと、タイトル、オープニングやゲームにのめりこめるテンポなどだ。一つだけ問題点がある。それは3Dダンジョンだ。多分、『ファンタシースター』に比べてスクロールがスムーズじゃないと言うやつがいるだろうが、それは上下の壁などが単純でないのでしょうがない。僕が言いたいのは難しさだ。初めからあの難しさじゃ、素人や低年齢層はついてこれないだろう。だが、演出、音楽はメガドライブの性能をフルに活用しているのでメガドライブの名作ソフトになるのは間違いないと確信した。そして、同じスタッフでまたRPGをぜひ作ってください。今度は12メガくらい使って。

（神奈川県／どんまい万平・14歳）

はっきりいって、このゲームは今までのどのメガドライブのゲームより面白い。TVアニメみたいなキャラクタといい、まるで映画を観ているような数々のイベント。どれをとっても非のうちどころのない面白さだ。また、さすが"ドラクエ"スタッフが作ったというだけあって、ゲームシステムに"ドラクエ"っぽいところがいくつかあった／ しかし、不満に思うこともすこしある。まずストーリーが単調でフィールドが3ヵ所に限られていることだ。そして、古くさい3人パーティとあまりにも単純な戦闘だ。敵が弱いのも気になる。そして最後に、簡単な迷宮と、誰でも解けるようにしてあるんだろうが、それにしてもゲーム自体にものたりなさを感じた。次回作を作るんだったら、そういうところを直してほしい。もっといいものができるはずだ。

（京都府／見習いビルボ・19歳）

ドラクエスタッフが制作したということで"ドラクエ"にかなり似ている作りになると思ったら、これがなかなか斬新な作りになっている。今までにない武器や防具をオーダーするところや掘り出しものなどさまざまな楽しみが盛りこまれている。しかし、あの"カニ"には、だれもが死んだことだろう。

（北海道／佐藤栄祐・17歳）

マークIIIを代表するセガの名作ソフト『ファンタシースター』を超える3DダンジョンRPGを期待して買ったのに残念だった。モンスターのアニメは左右対称なだけ、ダンジョン内での方向転換のアニメーションも床と天井のグラフィックが変わらない、町の音楽が酒場に入ると音量が大きくなる演出はMSXで出ているコナミの『スナッチャー』のようだ。などなど。私からすればおもいっきり不満が目につくソフトだったのが残念でしょうがない。

（宮城県／吉田喜一郎・21歳）

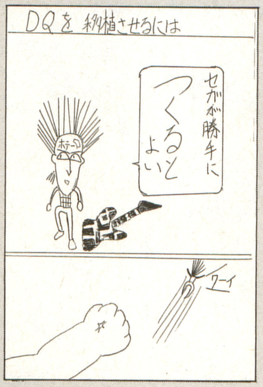
芸術的作品のコーナー

テーマ編

メガドライブにドラクエを移植するには？



○群馬県／CHARIOT・19歳の作品。「オラオラオラ」。こうしてくれる。「やれやれだぜ」



○大阪府／O・V・AFAN・15歳の作品。なんで布袋寅泰なのでせう？



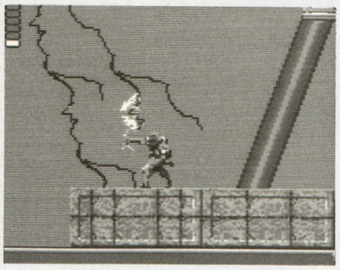
○北海道／マスター・16歳の作品。よしなさいって！ そんなことしちゃタメあるネ



○神奈川県／オレサマ・15歳の作品。態度がデカイと読者にいわれるオレもびっくりのペンネーム

The・GG忍 GG

ゲームギアオリジナルのアクションゲーム。音楽をあの古代祐三氏が担当したということもあり、話題となったソフト。GGにアクションゲームは向いているのかどうか？



忍がゲームギアで〃 マークIII版も楽しめたが、いささか気にいらないアレンジが、たまさか見られた。この「The・GG忍」も先にゲームギア用として発売されている『ウッディポップ』『ワンダーボーイ』同様、どうせマークIII版と同じものだとたかをくくっていたら…、すばらしい、すばらしいぞー／ これこそ僕の求めていた"忍"だ。ありがちな、忍者＝手裏剣を投げる、になっていないところがいい。"忍者刀"で敵を斬り進む。まるで「カムイ外伝」のカムイになった気分で「受けてみよ、変移抜刀霞斬り／」とかつぶやきながらプレイしてしまう。エリアの最後にいる、親玉（ボスといっては、せっかくの忍の世界観がだいなし）を倒すと、実はそれが敵に洗脳されていた仲間で、次のラウンドから共に戦ってくれる。それぞれの忍の持つ能力を考えて、攻略するのもポイントの一つで、戦略性もあるのがみのがせない。ホントゲームギア専用なのがもったいない。メガに移植を希望する。

（奈良県／伊賀の疾風・20歳）

ゲームギアを買って損をしたと、枕を涙で濡らしている日が続いた。そんなとき『THE・GG忍』が発売される。ビックニュースが右の耳から左の耳へ突き抜けた。発売日が迫っている、こづかいもある。買ってみると…難しいのを差し引いてもゲームギア購入以来の傑作、いや大大傑作、とほめても過言ではないくらいだ。忍術を使うときに「破ーっ（はーっ）」と思わず口走らせるビジュアル。しかし、まだクリアできないのが唯一くやしいが、このソフトに賭けてみてよかった。ゲームギア持っててよかった。

（北海道／ようこそ妖子・22歳）

とにかく難しい／ 最初にステージセレクトできるが、どこを選んでもクリアできない。

（東京都／マモー＆ミモー・14歳）

面白い、たしかに面白い。それは認める。が、敵の攻撃でダメージをうけると後方にはじかれるのが納得いかない。そのまま穴に落ちたり、濁流にのまれたりすることがあって非常に不愉快になる。濁流に関しては「黄忍」の能力で避けられはするがね…。

（千葉県／元気か？・老仙白雲歳）

難しい／×10。と、いうのが第一印象だ。しかし、やりこんでいくにつれパターンゲームなので、どんどんうまくなっていく。そう、メガドライブの『ザ・スーパー忍』のような感覚だ。また、グラフィックがゲームギアと思えないほどきれいで、思わずうっとりしてゲームギアを落として壊しそうになるほどのビジュアルショックをうけた／

（沖縄県／猿はダメ？・16歳）

仲間を助けていくという発想がいい。また、助けた仲間が、他の面で大活躍してくれるのがうれP。しかし、その仲間を助けるのが、こりゃ大変だぁ。マンモス難しく、ゲームギアの操作感覚が慣れないときついものがあるので、最初は苦労してしまった。しかし、仲間を全員助けたときは、なぜかTVの戦隊ヒーローものに出ていた嶋大輔の"男の勲章"を口ずさみ、ヒーローになった気分で戦った。ゲームギアでこんなにも、熱くなれるなんて。いよいよ最終決戦だ。

（青森県／笑えないピエロ・24歳）

⬇千葉県／仰天のナウシカ・17歳。事実っぽさも多少はあり

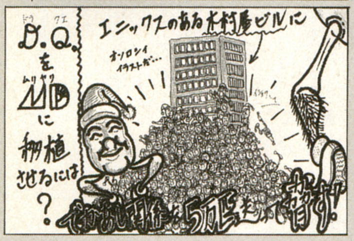




⬅北海道／ばにぃ・？歳の作品。セガはなにを賭けて勝負するのでせう？

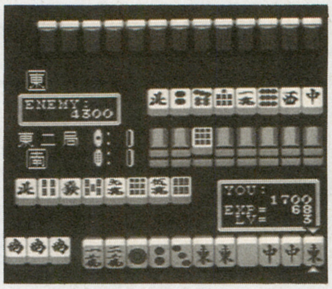


⬅兵庫県／吉富蔵人・18歳の作品。そうだぜセニョール。兵庫だけど江戸っ子だねー



⬆埼玉県／田中清隆・19歳の作品。気持ち悪くてヤダなー

雀偵物語 MD



PCエンジン版からの移植作品。ウリは麻雀+アドベンチャー、というよりもズバリかわいい女の子がこれでもか、これでもかとワンサカでてくること。麻雀は2の次なのかな?

何といってもグラフィックがすばらしい。負けても「早く次の女の子が見たい。」と、思うとやめられない。メガドライブのソフトの中でもトップクラスのグラフィックだろう。しかし、これは納得がいかん／ という部分もかなりあった。まず、麻雀のときの自分の持ち点が最後の相手のときまで変わらないのはツライ。相手が10万点ぐらいあって、1、2回勝ってもクリアできないのに、こっちはたった1回で終わるのは不公平だ／ レベル制が採用されているのだから、自分の持ち点もレベルに応じてアップさせてほしかった。もっと許せないのは、こっちが勝っているのに勝手に勝負をやめさせることだ。僕は最後の相手にあと一歩のところまでいったのに、勝手にやめさせられて真っ白になってしまった。こんな理不尽なことがあっていいのか〜//

（鳥取県／ローリング・ドリーマー・19歳）

いやー、さすが日本テレネット。ビジュアルシーンは最高だ。特に麻雀シーンは業務用に近く、牌もきれいで、技も使える。それだけに"脱衣なし"というのは残念で仕方ない。

でも、脱衣なしでも十分面白かったから、まぁいいか。

（千葉県／哭きのマサ・20歳）

斬〜夜叉円舞曲 MD



一風変わったシミュレーション。パソコンからの移植なので、異色な移植作品というところだろうか。呪術を使用したり、宝物を探索などの、見慣れないものが多々見られる。

戦闘時の音楽、武将のグラフィックはいいのだが、呪術のグラフィックは最低に近い。それと、行軍の移動がめんどくさい。かといって、COMにまかすと何をしでかすかわからない。宝物も役に立たんし、武力より士気の方が戦闘時には必要なのも気にくわない。あとエンディングも『バハムート戦記』同様、みんな似たようなものである。これはあまりお勧めできない。

（山梨県／メルトダウン・15歳）

キャラが小さすぎて目の悪い人には見えるものではない。もう一つは敵だ。ある程度の時がたつと全然戦いをしなくなる。僕は2、3日であきた。期待していただけに残念だ。

（山形県／斉藤克弘・17歳）

ひどすぎる。8500円捨てたようなものだった。パソコン版のほうが2万倍面白い。

（熊本県／山道由征・18歳）

何回遊んでも、全然飽きないので面白い。

（大分県／九鬼直孝・16歳）

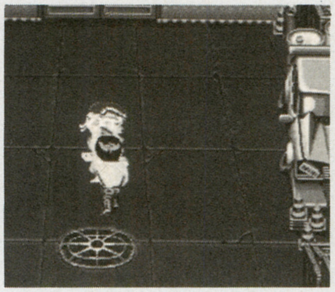
やってみると、敵が全然攻めてこないので簡単すぎる。はっきりいってダメ。

（東京都／鈴木慶介・20歳）

ウルフチームは1作おきに面白いソフトを発売している。

（大阪府／ウルフチーフ・19歳）

火激 MD



つっぱりキャラが画面狭しと動きまわる業務用からの移植。つっぱり言葉を喋りまくる2頭身キャラが、弟の敵をうつために悪に立ち向かう。言葉はいらない男は拳で語ってくれ。

ふーん。こんなもんだろう。まぁ、ゲームセンターでもこの『火激』はあまり燃えなかったが、家で無料でできるということで買ってしまった。最初は月刊マガジンの「ヤンキー烈風隊」に出てくるような敵のザコチンピラを相手に8畳の部屋で「オレとタイマンでステゴロ(素手で殴りあうこと)するのかい。」とかいいながらプレイするが、間合いを見切って右ストレートを繰り出しているだけでクリアしてしまった。オリジナルのスーパーブロー"スーパージャブ"だが、使う必要もなかった。どうせなら「竜巻アッパー」とか「ソニックストレート」などおおげさな必殺技や総長が「暗黒火激拳」なる技を使うとかね。しかし、純粋に男と男の真剣勝負がしたい人にはいいのでは。

（東京都／寺尾由美かおる・17歳）

つまらないとは思っていたが、格闘ゲームには目がないので、とりあえず買ってしまった。プレイしてみると本当につまらなくてビックリした。しかし、「ざけんじゃねーぞ」や「わたしは、ポール牧です(ウソ)」などのサンプリングには感動させられた。これを聞くためだけに、お金を捨てろとは言わないけどね。まあ、ヒマつぶしにはいいんじゃない?

（山形県／ノブしろう・18歳）

コッソリ
チクリクラブ

最近、とかくイジメられている忍FANの担当だけど、そんなに担当を責めないでもらいたい。確かに中山忍がどーたらと書いたり、いきすぎたところもあったかもしれないが、忍FANのおかげで今のHYPER VOICEがあるといってもオーバーではないと思う。去年の今頃なんかページが3、4ページくらいしかなくて、ハガキもろくにきていないようだったし、それが忍FANの巧みな文章などで、かなりの読者が増えたことは確かだ。そんなに忍FANを責めないでくれ。それと6月号のチクリクラブで「最後なので〜」という担当の発言がありましたが、忍FANはこの仕事を辞めて(辞めさせられて?)しまうのですか?

(千葉県/新NAU・17歳)

★中山忍FANは1ヵ月に1度現れる。読者の怒り、笑い、文句、すべてをエネルギーにして。チクリクラブにダークファルスの如く君臨してきたが、そろそろ眠りにつくときがきたようだ…。ハガキもホントにたくさんくるし。

PSY・Sと聞いて『ファンタシースター』と『イース』を思いだす、ぼくってゲーマー?

(大阪府/色須魅亜・16歳)

★PSY・Sとはサイズというミュージシャンですヨ。

4月号で担当の人は〝新橋魂2代目〟を名乗っていたけど、初代はあの「金田一技彦」さんなんですか?　(奈良県/振ってゴックン飲むゼリー・17歳)

★そのとおり、初代はウル技の師「金田一技彦」である。僕は直属の部下として働き、初代が栄転後に2代目となる。長い黒髪をなびかせ、雲のように生き風のように去る。別名〝アイドル魂〟。

徳間書店のファミコンソフト『オフザーケン』はおもしろそうですね。この調子で、ぜひメガドライブにも参入して『ドスケーベン』や『オゲレーツン』などを出してみてはいかがでしょうか?ちなみに『ドスケーベン』は体感風船人形付き。

(神奈川県/ネオ皇帝・17歳)

★いいね、この感性。僕も考えたけど『オモシーロイ』とか『ヤワラーカイ』とかしか浮かばない。

この間、麻布十番の交差点で信号待ちしていたら"誰に日本語習ったんだ"のチャック・ウィルソンが屈伸運動をしていた。(全部実話だよ。)　(東京都/パパとなっちゃん・21歳)

★普段から鍛えてるから筋肉ムキムキなんだ。でも、ジーッと見てたら「なぁに見てんだよ」とか言われそうだ。

4月号で「メガドライブで『ファンタシースター』をうんぬんかんぬん」とありますが、これはどういうことなのでしょうか。それから『II』はメガドライブで、できるのですか?

(?県/加藤美奈子・23歳)

★『ファンタシースター』やマークIII対応ソフトをメガで遊ぶには別売りのメガアダプタが必要です。最近はあまり売っていないけど、『II』はメガ専用です。

あの『XDR』が少しだけスゴイとおもえる方法。メガブラスターの連射を最大にしてやるだけ。あの切れ目のない連射にはかなり感動した。

(愛知県/土爪・16歳)

★ゲーム大賞で、あの『おそ松くん』をやぶり名実ともに伝説の不敗神話をうちたてた『XDR』。

テラドライブの広告に出ているのは誰なんですか?　高橋由美子と書いてありますが、何をやっている人なんですか?　もしかして「セガ　ジョイジョイテレホン」の新しいお姉さんになる人なんでしょうか?

(宮城県/怒羅衛紋・14歳)

★名前は高橋由美子ちゃん。セガとは関係がなく、今年はくるぞってかんじのアイドルです。プロフィールは1974年1月7日生まれの今17歳。愛称はグッピー。テラドライブの広告ではわからないけど、笑顔と元気さが魅力。

信じられない。あの『おそ松くん』が敗れるなんて。メガドラゲーム大賞の結果で『おそ松くん』は83位。下に2ソフトがある。いわずと知れた『ラスタンサーガII』『XDR』の世界最強コンビである。ゲーム大賞の方がデータが新しいので実質上の最悪ソフトは『XDR』だ。

(奈良県/お粗末くん號・16歳)

★ゲーム大賞の結果が出たときに編集部で「おそ松くん」敗れる!の衝撃のニュースが流れた。

のこぎりを使っていたら『ソニック』に見えてきた。こいつが回転したり、丸まったりするのか、と自分の世界に入っていたら、指を切ってしまった。みなさんもギザギザには注意。

(新潟県/指が痛いよー・13歳)

★『ソニック』はギザギザしてるから、きかん坊のイメージだね。

ぶっとばしたい気持ちになった。何がかというと、友人4人と『ヴァリスIII』を楽しんでいたら、会話シーンになるとMが、イッセー尾形顔負けに会話に合わせて熱演するのだ。しかも、裏声を使ったりして…。

(埼玉県/鎌田賢次郎・17歳)

★倒置法使ったり、文章の例えとか、うまいね。M君はごっつい顔でヴァルナのまねをしたりするそうだ。それは熱い、熱すぎる。

ストリートスマートの広告は『ファイナルファイト』の広告を描いた人が左手で描いたということを僕は知っている。

(栃木県/ハガー市長・13歳)

★そんなわけないよ。でもコーディとガイに見えないこともない。

そう見えるのは、レンガと主人公の服装が似ているから?

自己満足
私的攻略法

The・GG忍の「VALLEY」のボスの安全地帯発見!　下から2番目の足場の右側に立って、黄忍か緑忍で左を向いてバシバシ撃ちまくる。このゲームで一番強いとおもわれるコイツもノーダメージでステージクリアできてしまう。　(秋田県/打倒!!例の16Bit・15歳)

★このゲーム難しくてボスまでたどりつくのが大変。これを使えば、VALLEYのボスは楽勝なんだけど、仲間がいないといけないのがつらい。

今『ファンタシースター』をやっていますが、ラシークを倒したので、ダークファルスを倒そうと思ったのにどこにもいません。どこにいるんですか?

★なぜか、チクリクラブあてのハガキ。Q&Aでも無理そうなので、教えてあげよう。ラシークを倒したらモタビアの総督の家の落とし穴で最下層(地下3階になる。)そこから直進し左へ。2つ目のかどを曲がり、そこから3歩進み右を向くと隠し扉がある。そこをしばらく進むと…破壊の魔王が。

ファンタシースターをおもしろくする方法。『おそ松くん』のあとにプレイする。

(栃木県/天龍源一郎・16歳)

★これは旧バージョンだね。最新のやり方は『ラスタンサーガII』『XDR』のあとに、です。

マージャンコップ竜の最後の勝負、竜子との会話でうっかり「はい」と答え、弱い状態になってしまったときの復活法。ゲームオーバーが出たあと、タイトル画面でルール設定画面を出し、技をナシにする。そして、つづきをする。そうすると竜子はいかりづもが使えなくなる。あとは運を天にまかせるしかない。しかし、はっきりいって技なしで竜子に勝つのは至難の業です。最初からやり直すほうがはやいでしょう。

(鹿児島県/桜島噴火太郎ですたい・22歳)

恒例！ メーカーへの意見、質問

セガさん『STREET FIGHTERⅡ』を移植してください。できればCD－ROMで。ロムカセットではあのゲームを移植するのは無理ですから、お願いします。格闘ゲームのないメガドライブにはこれが一番／
（千葉県／梶尚雄・？歳）
★先月も載せたこの意見。他にもたくさんきてるけど、みんな肝心なことを忘れちゃいないかい？『STREET FIGHTER Ⅱ』(以下ストⅡ)は６つのボタンをフルに使用してはじめて『ストⅡ』となる。だから３つのボタンのパッドでも無理がある。かといって専用コントローラを付けるわけにもいかない。ＰＣエンジンの『ファイティングストリート』のようにボタンを押す長さによって、というのでも『ストⅡ』の楽しみは半減してしまう。やはり、ゲームセンター向きなのだろうか。その点では『ファイナルファイト』は問題なし。

昔はセガお得意のキャラものだった。『ジリオン』や『ボーグマン』シリーズの続編をメガドライブで出してほしい。その名は『ボーグマンⅡ・アニスの冒険』。今度の主人公は、もちろんアニス。
（北海道／ビデオがーる・14歳）
★放送がとっくの昔に終わってるから、番組のファン以外が買うかどうかというのがあるから難しいんじゃない。絶対出ないとはいわないけどさ。

ぜひ、ゲームギアに『大魔界村』を出してほしい。『大魔界村』じゃなく、『小魔界村』なんかにして出してほしい。
（岡山県／杉本雄二・12歳）
★最初は笑ったけど彼はまじめに書いてるんだよ。性能的にはゲームギアとほぼ同じアメリカのマスターシステムでは『大魔界村』が出てるから、不可能でもないね。でも『小魔界村』ってのはやっぱおかしいネ。

どこでもいい。野球ソフトを出してくれ。今、MDには2本。『TEL²スタジアム』は優れてはいるがシミュレーションで『スーパーリーグ』は野球になっておらず問題外である。ナムコが『球界道中記』を出すらしいが、『ファミスタ』タイプだろう。それはそれで悪くないが、できればキャラは2頭身ではなく、8頭身ぐらい。フィールドを走り回り、ダイビングキャッチなど、あたかも自分がプレイしているような感覚になるものがいい。エディットモードがあるとなおよい。ファミコンでSNKから出ている『ベースボールスター』が理想。ファミコンであれだけすばらしいものができるのだから、高性能をうり文句にしたメガドライブで越えられないわけがない。サードパーティ、ファイトだ。
（山形県／最強の野球ソフトがMDでしたい・24歳）
★『ベースボールスター』を越えるものねぇー。あの完成されたシステム以上のものができるのか？
それよりも、野球以外のスポーツソフトも発売してほしい。

投稿大募集

1 ゲーム評議会

次回はどこが悪いの『ラスタンサーガⅡ』『XDR』『四天明王』などいわゆるワーストソフトもあつかいたいと思います。もちろん新作ソフトもやりますよ。それでは、とびっきりの意見をお待ちしています。

2 私的攻略法

自分だけが見つけたかなり強引な攻略法。買い物で力を発揮する秘技なから、今回のように古いソフトのここがわからない、とか採用されるかはわかりませんが、これはすごいだろっ、というハガキを募集中。

3 チクリクラブ

今回で、僕“中山忍FAN”はサヨナラです。今まで乱れ気味だったこのコーナーも次号から、本来のお気楽雑談コーナーにもどるのではないかなーと思います。身近におこった笑い話などを送ってください。

4 芸術的作品

イラストしか紹介していませんが、その他のものでも自分が芸術だと思うものならなんでも送ってください。このコーナーは４色カラーではないので、モノクロになってしまいますよ。自作のシルバーホークや写真ネタも募集していますよ。卵のからで作った絵など力作をまっていますよ。91年９月号のテーマは『ギラギラ照りつける夏の太陽に似合う娘といったら？』です。

5 その他なんでも

メーカーへの意見や新コーナーの企画などどんどん送ってください。全てのコーナーとも採用された方には記念品を差し上げますよ。宛先は右のイラストの通りです。

この案内のイラストなども募集していますよ。

⬆奈良県／ゴン助・？歳の作品。ニコ＆ムチムチ。おれの負けだー



5月号アンケートプレゼント当選者発表

エイリアンストーム	アークス・オデッセイ	ブルー・アルマナック	ボナンザブラザース	ファイアームスタング	ファステスト・ワン
北海道／入倉 俊二・25歳	北海道／桜田 宣之・21歳	北海道／白井 公明・19歳	北海道／城内 克典・15歳	東 京／絹見 正臣・19歳	北海道／榎本 泰洋・12歳
宮 城／内田 明宏・14歳	群 馬／川合 弘展・16歳	宮 城／大宮 好貴・14歳	青 森／田端 和嗣・16歳	新 潟／白井 寛幸・16歳	岩 手／本圧 克彦・22歳
福 島／楢和 健一・17歳	埼 玉／中山 実・17歳	秋 田／畠山 幸也・24歳	栃 木／尾崎 隆明・14歳	石 川／架谷 彰宣・17歳	秋 田／飯野 由幸・13歳
茨 城／秋山 浩・19歳	千 葉／長尾 健・14歳	福 島／古川 真・12歳	千 葉／西村 明洋・12歳	三 重／土岐 忠・18歳	山 形／猪股 拓也・14歳
愛 知／早田 論司・11歳	東 京／梅田 宗紀・15歳	茨 城／酒井喜美夫・13歳	神奈川／松村ゆうき・12歳	滋 賀／小菅 正喜・16歳	埼 玉／石川 亘・17歳
三 重／中村 嘉昭・15歳	富 山／古川 大樹・16歳	／倉持 秀章・13歳	山 梨／加賀 美隆・15歳	大 阪／井田 俊之・19歳	東 京／梅沢 陽介・15歳
滋 賀／清水 一哉・15歳	石 川／松田 敏宏・15歳	栃 木／関谷 崇・13歳	新 潟／大平 久和・？歳	和歌山／石川 豊・24歳	神奈川／池谷 広隆・14歳
／岩本 篤彦・14歳	京 都／田口友一郎・14歳	／富田 隆・33歳	富 山／関藤 正・16歳	岡 山／灰本 哲也・20歳	富 山／上田 浩司・22歳
和歌山／井田 友和・15歳	大 阪／大岩 真樹・9歳	千 葉／大井 哲郎・16歳	滋 賀／永井 学・22歳	広 島／金丸 宣弘・20歳	岐 阜／早野 健・16歳
島 根／吉岡 尚範・23歳	兵 庫／迫田 真一・17歳	東 京／若林 大介・19歳	京 都／杉本 圭伴・17歳	徳 島／伊月 憲彦・16歳	大 阪／塩野 敦史・18歳
岡 山／松田 真一・18歳	奈 良／森田 成・13歳	／若田部公一・27歳	岡 山／服部 高広・14歳	愛 媛／田中 源一・14歳	奈 良／杉本 茂之・15歳
山 口／神下 正幸・17歳	島 根／野々村 繁・16歳	愛 知／宇佐美貴司・16歳	広 島／下込 哲也・16歳	高 知／西川 浩幸・19歳	島 根／石本 和之・17歳
徳 島／徳永 哲也・20歳	広 島／高橋 覚・13歳	三 重／穴吹 憲治・13歳	福 岡／鶴野 治郎・17歳	福 岡／北原 隆夫・16歳	山 口／和田 友樹・19歳
福 岡／首藤 隆史・13歳	愛 媛／米田 雄一・14歳	滋 賀／大久保泰郎・14歳	大 分／坂本 正幸・17歳	熊 本／松本 浩幸・17歳	香 川／山口 明伸・16歳
熊 本／橋本 幸司・12歳	高 知／武市香寿子・26歳	京 都／足立 正伸・14歳	鹿児島／森山 健二・17歳	大 分／山本 亨・17歳	高 知／市川 茂・21歳

ゲームをつくる。 第5回 ゲームがうまくなる。

ゲーム文化を考える。

MD ゲーム文化学院



「ゲームのことをもっと知りたい」、「ゲームを自分で作りたい」そんな好奇心旺盛なメガドライブFAN読者のために開校した「ゲーム文化学院」。豪華な講師のラインナップが自慢だ。

1時限目…ゲームデザイン講座
2時限目…RPG基礎講座
3時限目…ゲームミュージック講座
4時限目…ゲームグラフィック講座
5時限目…ゲームプレイ上達講座

1時限目 『シャイニング&ザ・ダクネス』チーフプログラマーによる

ゲームデザイン講座



講師：内藤 寛
1967年3月23日生まれ
幼少の頃からTVゲームに親しみ、高校在籍時にはすでにプログラマーとして活躍していた。
現在㈱クライマックス専務

今回のゲームデザイン講座は今までとはちょっと指向を変えて『シャイニング＆ザ・ダクネス反省会』と称してクライマックスの主要メンバーの方々に集まって頂きゲーム業界のさらなる発展のためにいろいろと話し合ってもらった。初の座談会形式でメンバーの意見を聞いてみて下さい。

「シャイダク反省会」開催

5月にしてはやけに暑い太陽の照りつける新宿。今日はここにメガドライブRPG最高峰と名高い『シャイニング&ザ・ダクネス』を作った主要メンバーが一堂に会した。その顔ぶれは、プログラム担当兼クライマックス専務の内藤寛、戦闘プログラム担当兼サウンドプログラマーの田口泰宏、会話プログラム担当の田川佳紀、原画担当の玉木美孝、グラフィック担当の吉田英博という豪華なもの。このメンバーで『シャイニング&ザ・ダクネス』反省会が行われた。

編集部「え〜本日はお忙しいところお集まり頂きましてありがとうございます。さっそく反省会を開きたいと思いますがいかがでしょう、内藤さん?

内藤「ええ、構いませんよ」

編集部「それではまず最初にみなさんそれぞれにゲーム発売後の反省といいますか、あそこはこうしたかったなんてことを話していただきたいのですが」

内藤「それではぼくから行きましょう。メガドライブFANの6月号の(読者採点による総合成績ベスト10)を見てお話ししますと、操作性が1位ということで、これはもう狙い通りという結果になりました。やはりゲームの進行の妨げになるような操作は一切排除して極力シンプルに作ったのが良かったようですね。まあ、音楽や買い得度が低いのは個人的な好みの問題ですので気にしないようにしましょう」

田川「反省という点では特にぼくはないですね。良きにしろ悪きに

座談会に集まった人たち

新宿は新都庁の前に集まったクライマックスの面々。『シャイニング＆ザ・ダクネス』の売れ行きを聞いてか、その表情はどれも明るい。当然だね！

内藤 寛



玉木美孝



吉田英博



田口泰宏



田川佳紀



しろ、買って頂いてもらったお客さんの評価はすんなりと受けいれるつもりです。では田口さん」

田口「戦闘とサウンドをやりましたが、特にサウンド面にかけることのできる時間が無かったことに悔いが残りますね。でも、その少ない時間をフルに使ってプログラミングしたつもりですよ。」

吉田「反省点ですか？　そうですね、ゲームが"3D"ということで、なるべくマップがわかりつらいということはないように心掛けたのですが、やはりある程度単調なグラフィックになってしまったのが残念ですね」

玉木「反省点というよりは残念だったということなのですが、時間が足りなかったこと。これに尽きますね。もっともっと時間がタップリあれば…。で、ゲームがつまらないと思った人にはもうあやまるしかないですね。スイマセン」

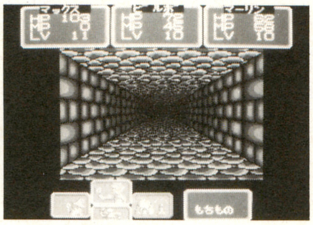
編集部「田口さんや玉木さんの言われるとおり開発の時間はだいぶ少なかったようですが…」

内藤「時間もなかったけど、メモリも無かったなあ。もう圧縮の限界、さらにハードの限界ってとこまで



↑じっくりとプレイするのが通！

↓操作性の良さは確かに凄い



やったもんなあ。泣く泣くカットしたところがいっぱい」

田川「ゲームを買ってくれた人のハガキを見ていると、エンディングのスタッフ紹介にはメモリを使い過ぎでは？　という意見が結構あるけど、あれはあれで一番メモリを使わずに済む方法で作ってあるんですよね」

一同「そうそう」

田川「また、シナリオが少し物足りないという意見もあるんだけど、こういうハガキをくれる人はゲームを早解きしてしまったんじゃないかな。このゲームはあちこちに面白いイベントをたくさん隠してあります。もっとジックリとこのストームサングの世界にドップリと浸って見てはどうでしょう？　きっと見ていなかった何かが起こるはずですよ」

編集部「次は次回作の話なんですけど、もし次に『シャイニング&ザ・ダクネスII』を作るのならばセガは16Mでの発売を考えているという噂が…」

一同「エエェ～ッ!!」

編集部「これだけのメモリをどう使いますか？」

内藤 寛のゲーム大好き！

合衆国東海岸、メトロシティ。時に犯罪都市とも呼ばれる街だが、岬の公園から望む大西洋はとてもいい眺めだ。ベンチには肌も露わな美人のパンク姉ちゃんがいる。(声をかけてみようか)そう思ったとたん、半裸の大男が現れ、パンク姉ちゃんを大西洋に投げ落とした。「だまされてはいかーん。そいつは男だっ」「なんですって、あぶなかった！ありがとう、裸の大将さん」

「誰が裸の大将だ。私はハガー、ここの市長だ。でやあっ！」

次の瞬間、ぼくは何者かに後頭部

↓格闘アクションゲーム決定版！



を殴られ、失神した。

気がつくと、ぼくと市長は鎖で縛り上げられており、目の前で導火線の小さな花火がダイナマイトに迫っていた。「わあ大変！」「大丈夫かっ」「高橋社長！　なぜここに！」「あまり無茶するなよ」危ない所で助けにきた高橋社長が、鎖を解くぼくを横から心配そうに見ていたっけ。

田口「それならぼくはサンプリングにメモリを10Mもらって史上最強のゲームミュージックを作ってもいいけどなぁ」

吉田「単純に考えるとイベントモンスターを増やすことになるだろうね。より派手により強力なヤツをたくさん登場させられる」

玉木「やっぱり3Dシステムはそのままがいいな。それで、パーティのシステムは少し変えることにすると」

内藤「まあ、本当に実現すればそれだけのこともやれるでしょうけどね…。まだ次回作が何になるかは全然決まっていませんが、『シャイニング&ザ・ダクネス』でやっとメガドライブの性能を把握したと思いますので、次回作はより凄いものができるのは間違いありませんよ。なぁ、みんな！」

一同「当然！」

編集部「次回作、楽しみに待ってます。頑張って下さい！」

ということで今回の座談会は幕を閉じた。取材中には次の作品を匂わす会話もちらほらと飛び出しクライマックスの面々はやる気十分に見えたぞ。これからの彼らからは一瞬も目が放せなくなった？



↑はたして『II』はでるのだろうか

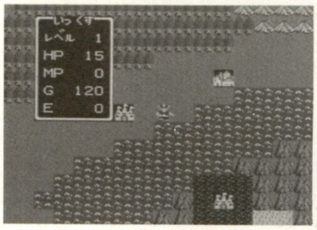
内藤 寛が熱く語るゲーム業界への道　●第6回●

高校を卒業したぼくは専門学校に進んだ。だが、ぼくが行った専門学校は情報処理ではなかった。なんと放送技術関係の専門学校に進んだのだ。これはどうしてかというと、こういう技術を身につければいずれアイドルの誰かと会えるのではないかという理由からだった。ちょっと軽いという気もしたが、とりあえずぼくは専門学校へ進んだわけだ。

だけどその間もちゃんとソフトハウスでのアルバイトは続けていた。ただし、この頃には高校時代にバイトをしていた会社から別の会社へと移っていたけどね。この会社ではシャープのX1というパソコンのゲームを作ったことを覚えているよ。原作は有名な映画でアクションゲームだった。このゲームを作るときは以前にとても苦労した3Dゲームの知識が活きてきて、メモリの節約の仕方やバグの取り方などがとてもスムーズにいったと思う。確か、この頃のぼくはとてもバイクに興味を持っていたんだ。

そして次にぼくは、次第にシェアを延ばしてきていた任天堂のファミリーコンピュータに目をつけたんだ。

↓とうとうエニックスへ入る



このゲームマシンでガツンと売れるソフトを作ってみたいと思ったぼくはついにエニックスのアルバイトを決意する。そして面接のときにあの人と出会ったんだ。　(続く)

質問・意見大募集

早くも次回作のことで頭がいっぱいの内藤講師に、ゲームが作りたいのだけれどここがわからない、プログラムのノウハウを教えて欲しい、なんて希望のある人は下に書いてある宛先へバシバシとハガキを送って欲しい。内藤講師がお答えします！

▶あて先◀
〒105 東京都港区新橋
4-10-7
TIM メガドライブ FAN
編集部MDゲーム文化学院係

　イラスト／玉木美孝（クライマックス）

2時限目 RPGとはなんなのか？ グループSNEが徹底解説!!

RPG基礎講座



講師：グループSNE
日本における本格的なＲＰＧのトップデザイナー集団。最近はメガドライブにも興味があるとか？ 写真は、翻訳家でもある、代表の安田均氏。

RPGとは「主人公が成長する」とか、「ゲーム中のキャラクタになりきる」とか言うけれど、実際にはどうだろうか？ 「ひょっとしたら、RPGって、もっともっと面白いものじゃないのかな？」 そんな疑問に、日本RPG界のトップデザイナー集団、グループＳＮＥが元祖RPG、テーブルトークRPGを紹介する。

RPGにおけるシナリオとは？

ＲＰＧで遊ぶときに必要なものは、前回に説明しましたね。今回はその中でも重要なものの一つ、シナリオについて見ていきましょう。

さて、シナリオとはいったいどんなものなのか、みなさんは御存知でしょうか？ 辞書で調べると『映画やテレビドラマの台本』となっています。ＲＰＧのシナリオも似たようなもので、ストーリーの大まかな流れを書いたものなのです。

最初の頃のシナリオ

最初の頃、ＲＰＧのシナリオがどんなものだったのかというと、シナリオの背景と洞窟の地図、その洞窟で遭遇する怪物や危険な罠についてしか書かれていなかったのです。これは初期の頃のＲＰＧが洞窟探検を主な舞台にしていたためです。

しかし、洞窟探検よりも洞窟の外での冒険を、単純なモンスター退治よりも複雑なストーリーを持つ冒険を、プレイヤーたちは望むようになってきました。たしかに洞窟探検や怪物退治は面白いけれども、何回も遊んでいると変化に乏しく、飽きがきてしまいます。その点、洞窟の外での冒険は、冒険の舞台が豊富でストーリーにも変化をつけやすくなっています。こうしてＲＰＧのシナリオは、よりストーリー性の濃いものとなり、世界中のゲームマスターは面白いシナリオを作ろうと頭を悩ますことになるのです。

初心者は洞窟探検

でも、やっぱり最初に遊ぼうと思うのならば、洞窟探検から始めるのがいいでしょう。なぜかというと、洞窟探検は比較的簡単に作れるシナリオだからです（もちろん、凝ったものを作ろうと思えば作れる）。初心者のゲームマスターは無理をせずに、まず洞窟探検のシナリオを作りましょう。プレイヤーの方もRPGを始めて間もないころは、どんな風にRPGを楽しんでいいか分かっていないことが多いので、洞窟探検でRPGの楽しさを感じとってください。自分で作るのが面倒臭いという無精者や、シナリオを作る自身なんてない人は、ゲームショップなどで市販されているシナリオがあるので、それを買ってくるのがいいでしょう。市販されているシナリオは、内容に凝ったものが多く、自分でシナリオを作るときの参考にもなります。

市販シナリオを買っても

しかし、市販されているシナリオを買ってきても、すぐに遊べるわけではありません。プレイヤーがどんな行動を取るか分からないのですから、ゲームの"監督"であるゲームマスターは、これから行おうというシナリオを、よく読んでおいて、自分なりのイメージを固めておかなければいけません。シナリオ中に、いつ、どこで、何が起こるかは、すべてゲームマスターが決定することなのです。

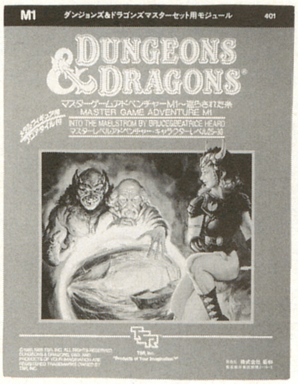
また市販のシナリオは、ストーリーなどは凝ったものですが、細部まで描写されていないので、部屋の中に置いてある家具の配置や登場人物のより細かい性格設定などは、ゲームマスターの判断に委ねられるわけです。結局、シナリオはゲームマスターが作るものであって、完全に他人に任せることはできないのです。

シナリオは作り上げていく

以上のように、テーブルトークRPGのシナリオというものは、ゲームマスターが自分で作り上げていくものなのです。しかし一見して難しそうなこの作業も、始めてみれば意外に簡単なもので、洞窟の地図を作り、そこに怪物を配置して、怪物退治を行うだけでも立派なシナリオになるのです。これに、シナリオの根底を流れる設定やプレイヤーには明かされない裏設定などを加えると、シナリオはさらに面白さを増すことでしょう。複雑なストーリーを考えるのは、シナリオ作りに慣れてからでも十分です。

最後に、テーブルトークRPGのシナリオを作るために必要なものをあげておきましょう。それは知識や才能ではなく、誰もが持っている想像力と面白いものを作ろうとする情熱なのです。あとは勇気をもってゲームマスターに挑戦し、ゲームマスターの楽しさを実感してください。それでは、右のページで、RPGに挑戦する４人の活躍を見てみましょう。

（白川 剛）



↑『マスターゲームアドベンチャーＭⅠ～巡らされた糸』ダンジョンズ＆ドラゴンズⓇ用シナリオ 新和／4800円〔税別〕



↑『砂漠の傭兵 URAQYAD'N of the Seven Pillars』トラベラー用シナリオ 安田均監修 ホビージャパン／3500円〔税別〕

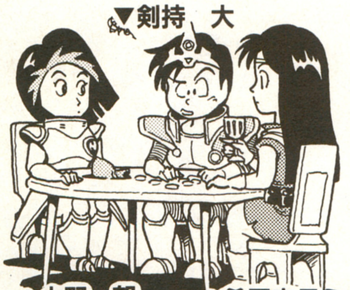


↑『The Fungi from YUGGOTH ユゴスからの侵略』クトゥルフの呼び声用シナリオ ホビージャパン／3800円〔税別〕

はじめての冒険だっ!!

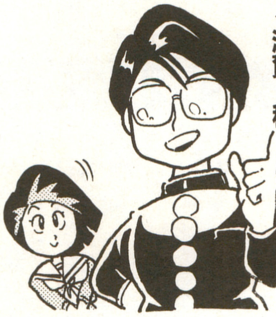
瀬賀　稔「急ごしらえのストーリーだから、ごく簡単なものになるけれど、それは承知してほしい。じゃあ、はじめよう。
　ゲームの舞台は、中世風の剣と魔法の国だ。君たち3人はとある小さな村に滞在している冒険者だ」
小野　郁「冒険者?」
剣持　大「コンピュータゲームでいうところの、勇者さまのことだろう?」
希田　市子「そんなりっぱなものじゃないわ。モンスター退治とお宝あさりに燃える、放浪の遊び人たちね」
瀬賀「小野さんと剣持はどちらも剣の技にすぐれた戦士、希田さんは剣よりも指先と口先が勝負の盗賊だ。君たちは以前にも一緒に冒険にでたことがあり、そのときに手に入れた金で、しばらくはのんびり暮らしていたけど、そろそろふところが寂しくなってきた。君たちはサイフを気にしながら、村の酒場にいる」

▼剣持　大



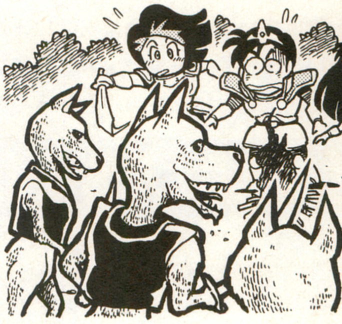
▲小野　郁　▲希田市子

市子「このままじゃのたれ死にね」
剣持「盗賊だったら、どこかへ忍びこめばいいじゃないか」
市子「あのね、持ち主がいなくなった宝物はいただくけど、ふつうの人のサイフや財産を狙ったりはしないの!」
瀬賀「ふたりはそうやって言いあいをしてるんだね。小野さんは?」
郁「酒場ってどんなところ?」
瀬賀「テーブルが4つぐらいあって、奥のカウンターには店の主人がいるね。上へ続く階段がある。2階は宿屋になっているんだ」
郁「私たち以外に、お客さんは?」
瀬賀「あたりをきょろきょろするわけだね。じゃあ、君は店の入口に人影が現れたのにきづいた。人影はふらふらと店に入ってくると、よろめいて、どっと床に倒れた」



◀瀬賀　稔

郁「そばへ行って話しかけてみる」
瀬賀「とくに外傷はないけれど、ひどく衰弱してるね。君たちと同じような冒険者みたいだ。小野さんに向かって『相棒が……助けてやってくれ』と頼み込んでいるよ」
剣持「やった、儲け話だ!」
市子「私も駆け寄って、詳しい話を聞いてみるわ」
瀬賀「男はとぎれとぎれに話し出す。『ここから西へ行った山の洞窟に住むモンスターが、宝を持っていると聞いて行ったのだが、あんな戦いになるとは…。相棒がつかまったままだ…。助けてくれ』」
剣持「いくら出す?」
市子「モンスターが宝をもってるんでしょ」
瀬賀「男は『宝はやる。相棒を……あの馬鹿を助けてやってくれ』と言って気を失った。店のおやじさんが、そいつを2階へ運んでくれと言ってるね」
市子「それぐらいは快くひきうけなくちゃ」
郁「モンスターって何かな?」
剣持「行けばわかるって。さっさと行こうぜ!」
瀬賀「出発するの?(店のおやじさんに聞けばいいのに)西の山までは約半日の距離だ。夕方近くに出発したから途中で日が暮れるよ。森の中だけど野宿する?」
郁「こんなところで眠って大丈夫かしら?」
市子「3人で交代で見張りに立ちましょう。私1番!」
剣持「じゃあ俺が2番手」
郁「3番目って朝よね。起きれるかしら?」
瀬賀「じゃあ1番目から……サイコロが欲しいなぁ。戦いになるかもしれないから、6面体サイコロを各自1個ずつ使うことにしよう。(1の目が出れば、モンスターが現れることにしよう)えい……ふむ。何も異変はなかったね」
市子「じゃあ、寝てる剣持くんを蹴って起こしてあげよう。交代〜」
剣持「目をこすりながら見張りにつこう」
瀬賀「では……(おっ出たな。ここはオーソドックスに)しばらく経ったとき、森の中を何かが近づいてくる物音が聞こえたようだ」
剣持「なに?　出たなモンスターめ。俺様の剣のさびにしてやるぜ」
瀬賀「足音はいくつも聞こえるよ」
市子「私たちを起こしてよ!」
剣持「市子はさっきのお返しで蹴ってやろう。小野さんには優しく声をかけるぞ」
市子「あとで覚えてなさい〜!」
瀬賀「2人が起きたころに、足音の主たちが姿をあらわす。たき火の明りで見えるのは、人間に似ているけれど、犬のような顔をした、やせっぽっちのモンスターだ」



市子「コボルトだ〜」
瀬賀「コボルトたちは手に手に粗末な棍棒を持って、君たちに襲いかかってくるよ。全部で5匹だ」
剣持「俺様の腕前を見せてやる!」
(下村家惠子)

イラスト/桑畑　浩

安田均のこれを読もう!!

　RPGをみんなが遊ぶのは、どこに魅力があるからだろう?
　戦闘がおもしろいから?　キャラクタになりきって、思う存分活躍できるから?
　まっ、いろいろあるとは思うけれど、ゲームのなかで展開される"お話"のおもしろさを、欠かすわけにはいかない。つまり、ここでお薦めするようなファンタジー小説をいくつか読んでおくと、なじみもできるし、楽しみ方もわかるというわけだ。
　でも、お話のおもしろさには、ストーリーのおもしろさと同時に、背景世界の魅力というのもある。RPGでは、これがとっても大事だ。
　で、今回のお薦めは、RPGの背景世界をたっぷりと書き込んだ、この『タイタン』(社会思想社)。じっくりと読んで、どっぷりとひたれば、もうRPGの楽しさから抜け出せなくなるぞ。(安田均)



◐『タイタンーファイティング・ファンタジーの世界ー』M.ガスコイン編　安田均訳　社会思想社/8800円〔税込〕

グループSNE通信

　そろそろ、うっとうしい梅雨だけど、こういうときはコンピュータゲームなんかを遊ぶのが一番。
　日頃、つくる方でうなっていても、こと遊ぶ方なら、グループSNEの面々は大喜び。
　というわけで、いよいよ最終ストレッチにかかった『ロードス島戦記コンピュータ・ゲームII』や『ソード・ワールドPC』のテストプレイに拍車のかかる毎日です。

3時限目 セガのサウンド開発を手がけるプロが初歩から教える

ゲームミュージック講座



講師：MASTER
業務用からメガドライブ、ゲームギアまで、数多い名作ゲームミュージックを生み出し、S.S.T.を世に送り出したセガのサウンド開発の中心的存在である。

基礎編第3回。第1回がミュージック機器の話、第2回が作曲のためのイメージづくりの話、そして今回は譜面のあれこれ……と考えていたが、それは次回にまわしてちょっと横道にそれてみたい。業務用ゲームとメガドライブでは、たとえば移植した場合、どんなことになるのかという裏話的講義を少し……。

移植はハッキリ言ってつらい

今までに数多くの業務用ゲームとその移植ゲームを出しているセガですが、移植の陰にはさまざまな努力と苦労があるのです。わがサウンドチームのそんな体験談を少しばかりお話ししましょう。サウンドづくりの参考になればと思います。

まず、業務用の音源はというとFM12音＋PCM8音が最近のモデルです。これを、メガドライブ（FM6音＋PSG3音＋PCM1音＋ノイズ1音）に移植するとなると、さあ大変な騒ぎです。単純に同時発音数の違いをどうクリアするかが、まず大きな壁となります。もちろん、なかにはそれほど悩まずラクチンというケースも。

具体的にゲーム名を挙げて解説してみます。

まず『ゴールデンアックス』。これはチャンネル（音源の各音を言う）を削ってもそれほど変わらなく聞こえたというラクチンケース。さらに『コラムス』となるとほとんど手を加えることなく済みました。というのも、あらかじめ移植を考えてつくられたものだったからです。

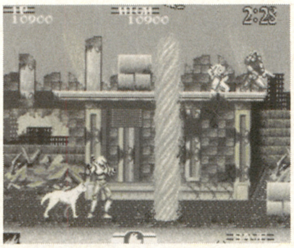
『スーパーモナコGP』や『スーパーハングオン』はどうでしょう。あの効果音（走行音）はPCM音でメガドライブは1音だけですから、最初から作りなおしでした。高度なプログラム技術で似せたものです。同様に『エイリアンストーム』ではPCMでラップ音を鳴らしていたものを、メガドライブではFM音で工夫しました。そのほかのケースでは、『サンダーブレード』の場合業務用から1〜2曲移植し、そのほかは感じ（フンイキ）を似せました。パソコン版の『ソーサリアン』からは2〜3曲移植し、ほかはオリジナルで作曲ということもありました。

また、ちょっと違ったタイプでは、『シャドーダンサー』が続編という形にしたため、曲はまったくオリジナルに。『ムーンウォーカー』の場合は、業務用とメガドライブ（米国版ジェネシス）を同時進行で制作していたため、若干変えたにとどまっています。

テープから音を拾う？

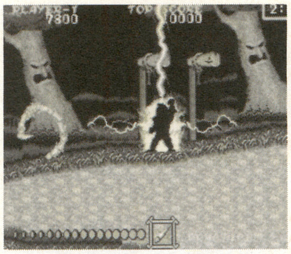
もうひとつ、これは最高にツライと言えますが、他社製品からの移植の場合です。たとえば、カプコンの『大魔界村』や『ストライダー飛竜』などは、曲のプログラムファイルを借りました。ときには録音テープを聞いて、音を拾うなんてことも。他社の場合、①楽譜をもらう、②楽譜がなければプログラムファイルをもらい解析する、③テープを聞いて……といった順番でしょうか。実際、テープからでは楽器音を正確に把握することは至難の業です。

業務用からメガドライブへの移植は、それでもまだイイかなというのが、ゲームギアへの移植。なにせPSG3音＋ノイズ1音しかないわけですから、これはもうフンイキだけの世界。



『シャドーダンサー』は新曲

それでも移植に関しての心構えを言わせてもらえば、第一に完全移植、つぎに限界まで似た音をつくる、それでもムリなケースではフンイキを生かす、といったところで、とにかく妥協は極力しないようにするつもりです。かなりの移植作品を手がけましたが、その蓄積で技術的に移植しやすいフォーマットなども作っていますし。



他社からの移植はタイヘン

CD-ROMでは？

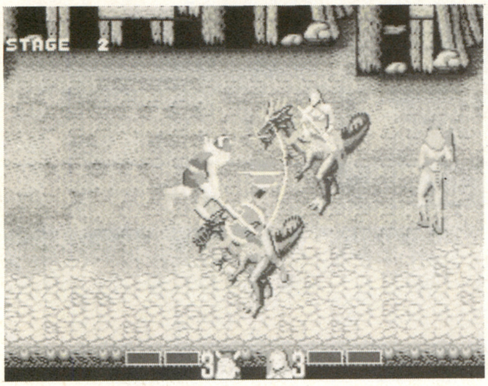
この6日から9日にかけて千葉・幕張メッセで「東京おもちゃショー」が開催されているわけですが、みなさんもうセガのCD-ROMはご覧になりましたか？

メガドライブ対応のこのCD-ROMの出現で、我々サウンドチームもますます繁忙となってしまったわけです。ということで、付け加えて、ではCD-ROMへの移植はどうなるのでしょうか？

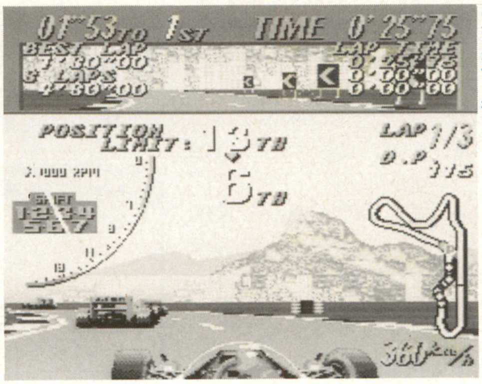
当然グレードアップするだろうとみなさんは期待することでしょう。ズバリ言って、アレンジのし方や楽器の選び方がキーになりますね。まあ見ていてください（聞いていてくださいとも言う）。

また逆に、効果ということを考えると、かえってアレンジなどしないで、業務用そのままにする方がイイということもありえます。その辺は、企画にかかわる微妙な部分ですね。S．S．T．バンドのCDが売れなくなるのもちょっと痛いかな、というところです。

では、また。



『ゴールデンアックス』は、割と楽だった



効果音に苦労した『スーパーモナコGP』

4時限目

『ジノーグ』グラフィック担当者が初歩から手ほどき

ゲームグラフィック講座



講師：中井　覚
本誌の表紙イラストや、『ジノーグ』など多数のゲームのグラフィックを担当。噂では、最近はスーパーファミコンのゲームの仕事も請け負ったとか？　とにかく変人

メガドライブなどゲーム機の画面は、スプライトとBG(背景)から構成されていることを、前号で説明した。今号は、コンピュータ画面のしくみ――特に〝色〟について解説する。素人の人はもちろん、プロでも意外と知らない高度なテクニックなども紹介しているので、目を皿のようにして、じ―――っくりと読んでね。

コンピュータ画面のしくみ

さて…どーでしょう?……。まぁ、そーゆうことで、苦情も来ないようなので、第3回目は深く静かに(?)、コンピュータの色について、語ってみようと思う。色の印象(～赤いタ焼空～青く神秘的な海底～真黄色のディックトレイシー～)は、う～ん重要なポイントなんだよなぁ。

コンピュータグラフィックで色をつくるには、中井の知るところでは、RGBとHSVの2種類があります。

RGBとはRed、Green、Blueの頭文字で、一般的にゲーム機はこれが多い様ですし、コレは扱い易いです。また、HSVとはH(色相)、S(飽和度)、V(明度)のことです。この2つに共通しているのが〝色は数値である〟っていうこと。これもまた、普通の絵とは全然違うことなんだ。

メガドライブの色は……

色 ＼ 階調	0	1	2	3	4	5	6	7
R(RED＝赤)								
G(GREEN＝緑)								
B(BLUE＝青)								

R・G・Bそれぞれ8階調。よって8×8×8＝512色の色が表現可能!!

コンピュータの画面は、光の3原色と同じ、赤(R)と緑(G)と青(B)でできている。赤と緑を重ねれば黄色になるし、赤と青を重ねれば紫になる。RGBそれぞれが8階調あるので8^3＝512色となる。

メガドライブの能力

「メガドライブは絵がキレイ」などとよく言われますが、そこで問題です!!　メガドライブは1度に何色の色を表示できるのか?

答えは、なぁ～んとタッタの64色！　ゲーム(正確にはコンピュータ)の画面にはパレットという考え方があって、普通は16色で1パレットというかたまりとすることが多い。ということは、メガドライブはパレットが4つしかないわけだ。ま、当然パレットを替えたりするから面ごとに違いが出たりするけど、1画面中には64色。では、先に出たPCエンジンは何色かというと、16パレット!!　つまり1画面中になぁんと256色も出せるのだ！　えれー差だべ！　でも実際には差を感じないでしょ。ちなみに両者とも512色中から選ぶことに関しては全く同じなのです。さて、それはなぜでしょう。内緒だけれど…誰にも言うなよ！　メガドライブって色がにじむんだよ。PCエンジンの方はにじみが少ないのよ。この差が圧倒的な色数の差を補ってしまう位に重要なわけ。メガドライブの画面のやわらかさの秘密でもあるなあ。にじみは横方向に起こる。特に赤や青はビロ～ンとにじむぞ！　例えば金属の円柱を描くとき、PCエンジンならば暗⇨明に10色位灰色を使うところ、メガドライブなら半分位ですむ(柱の太さにもよるけどね)。意外だったでしょ!!

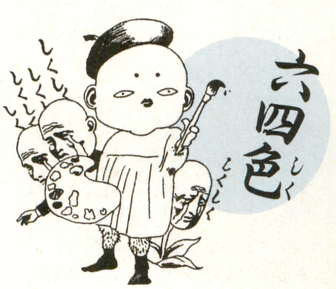
メガドライブの表示の能力

- ■最大表示色数：512色中64色
- ■画面分解能：320×224ドット(プログラマブル)
- ■スプライト：最大2048パターン登録可能。1画面中に最大80個まで表示可能。サイズはプログラマブル
- ■その他：スクロール面2枚など

パレットをつくってみる

さっき512色っていったけど、その成り立ちは、RGBが各8段階あることに由来すんの。(8^3＝512)　つまりRGBすべてが0ならば黒、すべてが7なら白となるわけ。わかるかしら?

512色の中から、RGBを調節して16色を選び、パレットをつくるのだが、プロはまず常駐部のパレットをつくる。「常駐部?　ソレナ～ニ?」。　良い質問だ。〝常に必要な物の為のパレット〟という意味だ。自キャラやアイテムや爆発、スコアやメッセージってーのはゲーム中必ず出てくるでしょ。そういった輩はまとめてしまえ！　残った3種類のパレットで、BG(背景)と残りのスプライト部分をまかなっていくのだ。では、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の1面の絵を例にして、BGのパレットを考えてみよう(※今号8P～11P参照)。大まかに見ると、青、緑、茶に分類できるでしょ。各5色位だと思うわけね。で、白と黒と透明(コンピュータには透明という色もあるのだ。他の絵と重ねたとき、下の絵が透けて見えるのだ)が入るでしょ。あと岩や花の色がある。BGとスプライトで共通してる部分(同じパレットを使っている)もたくさんあるっぽい。こ～やって見ていくと面白いでしょう?　読者もこれからはちょっと気を配って写真を見てみなよ。



このゲームのこのグラフィックはいいぞ!!

ラビオレプススペシャル

諸君！余を愛してくれてるかな?ちゃんと愛さないとピラニアとか狼とか送りつけてやるぞ！

それはそれとして、今回はウサちゃんをほめます。メガドライブじゃなくて、PCエンジンの『ラビオレプススペシャル』だ。ウサちゃんはメカといい風景といい、非の打ちどころが無い位い良いです。一面の基地内なんて完璧に恋愛の対象といえるでしょう！

ただ、難易度が非の打ちどころなので、すべての絵が見れませんでした。残念ですバカ野郎!!　でも絵描きの人は愛しましょう♡　さぁ皆一緒に!!

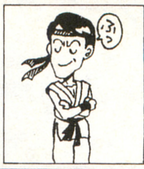
◆ビデオシステムから発売中。PCエンジン『ラビオレプススペシャル』



　イラスト／中井覚

5時限目 業務用専門誌「ゲーメスト」のスーパーゲーマーによる

ゲームプレイ上達講座



講師：YOU.A
けいれん撃ちは特別速くないが、コスリ撃ちは『ハイパーオリンピック'84』で開眼、身につける。ただし普段はボタンへの影響を考え使っていない。

10年も前のゲームはボタンを速くたたく、いわゆる連射するという技術は全く必要なかった。ところが一度に2発、3発と撃てる近年のゲームでは、攻撃力を高めるため必然的に高速の連射が要求されるようになってきた。連射が遅いと門前払いを食いそうなゲームもある。もはや連射は必要不可欠なテクニックなのだ。

連射能力は軽視できない

今回は静岡県望月孝信君のご要望にお応えし、「連射」に関して考えてみることにしよう。

近頃のアーケードゲームには、シューティングはもちろん、アクションのジャンルでも速い連射を必要とされるものが増えている。あるゲームにはどんなに反射神経がよくても、連射スピードが遅いと倒しようがないボスもいる。この場合、ゲームが純粋にプレイヤーの連射能力を問うていると考えていいだろう。

こうしてみると、「速い連射」も「鋭敏な反射神経」や「緻密なレバー操作」などと同様に、ゲームプレイに必要とされる1つの技術であることがわかる。広くゲームを攻略していく上では、連射が遅いというのはそれだけで大きなマイナスになるのだ。

「どうすればもっと速い連射ができるようになるのだろう。」この問題を解決すべく、まずは代表的な連射方法を紹介して個々の特徴を見ていくことにしよう。

けいれん撃ち

ごく普通のボタンの押し方。指を震えさせ、その振動により速く連射することから「けいれん撃ち」という呼び名がついた。人指し指と中指の2本で押す場合とどちらかの指1本で押す場合があり、人によって異なる。訓練すれば毎秒10連射以上も可能だ。

けいれん撃ちは、ある程度速い連射を続けながら、別のボタンも組み合わせて押す必要があるときに向いている。連射しながら2つ以上のボタンを操作するときは、他の撃ち方よりけいれん撃ちが素早く押し換えやすいからだ。



⬆最もノーマルな押し方だが、速い人は速い

コスリ撃ち

人指し指と中指のつめを立てて適度に間隔を開け、手を左右に動かして連射する。ボタンを「たたく」というよりは表面を「こする」感じなのでこう呼ばれている。

けいれん撃ちなど他の連射法が上下方向の細かい動きなのに対し、コスリ撃ちは左右のかなり大ざっぱな動きなので、長時間連射しても疲れにくいという長所がある。

ただしコスリ撃ちは、その方法によってはボタンを傷める危険性もあるため、禁止している店もある。指のかわりにコインなどでこするのは避けるべきだろう。

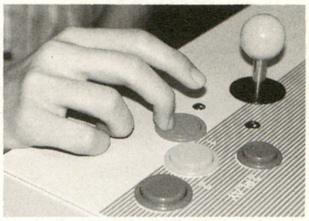


⬆指1本でこする人もいる。コインを使うのは禁じ手だ

ピアノ撃ち

人指し指と中指を交互に上げ下げし、ピアノの鍵盤をたたくようにボタンを押す方法。他の2つより比較的新しい連射のタイプだ。

慣れるまでは時間がかかるが、使いこなせるようになればかなり有効な連射法と言える。他の2つに劣らぬスピードで連射でき、持久戦も可能。また、2つ以上のボタン操作が必要な場合も、コスリ撃ちに比べればとっさに対応しやすい。利点の多い押し方だが、手先が不器用な人にはなかなかマスターしにくく、万人向けとは言えないかもしれない。



⬆有効な連射法だが、身につけるのはやや時間がかかるかも…

連射の鍛えかたについて

これらの連射法を早く確実に身につけたければ、できるだけ長い時間ボタンに慣れ親しむというのが最善の策だ。今例えばピアノ撃ちをマスターしたいのだったら、ゲーム中はできるだけほかの撃ち方をせずに、ピアノ撃ちだけを使って進むように心掛ける。まだとても実用できない程度なら、デモの短い時間だけでも連射を訓練するようにしよう。

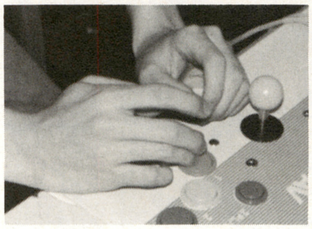
どんなに練習しても、手がこわばったりして上手く連射できないという人は、ふろに入ったときに指の形だけでも連射してみるとよい。手が温まっているため、ゲームセンターにいるときより指がなめらかに動くはずだ。これで感じをつかむとよい。

こんな連射もありました

スクラッチ

薬指から人指し指までのつめが順にボタンをはじくように、なめらかに指を動かす、これを左右の手で交互に素早く行い連射する方法。

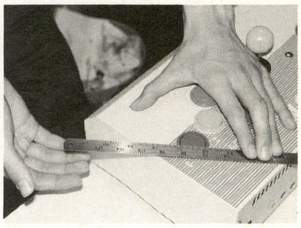
この連射法はおもにアメリカで使われている。アメリカに多いアップライト筐体のボタン用に、コスリ撃ちの代わりとして開発された方法だ。



⬆本来は旧型ボタン用に開発された

定規で弾く

プラスチックや金属製定規をボタンにかけて弾き、その振動を利用して連射する方法。1983年に『ハイパーオリンピック』がヒットしたとき、多くのゲームセンターで利用された。スクラッチ同様両手を使うため、レバー操作が必要な普通のゲームでは使用不可能。



⬆スピードだけなら断然速い！



対ボスキャラ戦を中心にして
ステージ8までを徹底攻略!

ゲームセンターで大人気だった
超難易度のシューティングが
メガドライブに完全移植だ!
本腰入れて最終面を目指そう

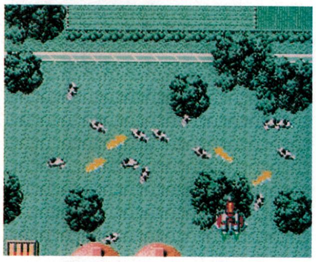
雷電伝説

発売日	7月6日	メディア	ROM
メーカー名	マイクロネット	ジャンル	シューティング
価　格	8800円（税別）	継続機能	コンティニュー
容　量	8M	モデム対応	――――

まずは3つの基本テクニックを覚えよう

アーケードゲームの頃から、僕たちを苦しめてきた『雷電』。メガドライブに移植されても、その難しさはあいかわらずだ。何も考えずにプレイしても、後半のステージを見る前に倒されてしまうのがオチなのだ。

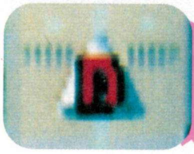
そこで、まずは以下の3つの基本を確実に頭に叩き込んでからゲームに臨もう。



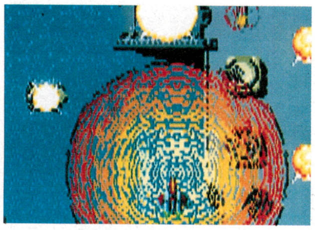
難易度はアーケード版と比べても遜色なし。激しい攻撃が待っている

ポイント1　BOMBは惜しまず使え

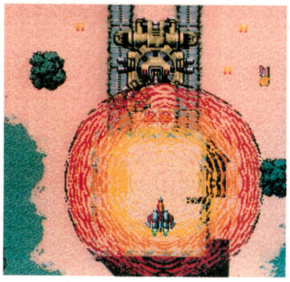
BOMBをケチって、ストックがあるのに死んでしまう。これほどもったいないことはない。危ないと思ったら、すぐにBOMBを使って対処しよう。



BOMBは必ず取れ



ＢＯＭＢは赤い円の部分だけでなく、画面全体の敵に対して有効だ



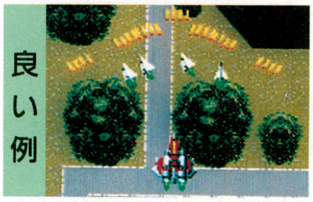
対ボス戦もＢＯＭＢは必需品

ポイント2　バルカン＋ホーミングで戦え

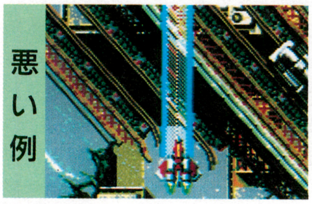
『雷電伝説』では、自機にメインウエポンとサブウエポンの2つの武器を搭載することができる。メインウエポンはバルカンかレーザー、サブウエポンはニュークリアミサイルかホーミングミサイルのうちから1つを選んで使用する。

ベストの組み合わせは、バルカンとホーミングミサイルを使用すること。これでフルパワーアップして、画面下方で敵の弾を避けながら弾を連射しているというのがこのゲームの基本となる。

良い例

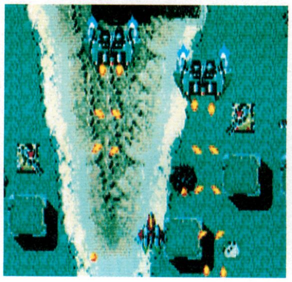


悪い例



ポイント3　なるべく中央を進め

高難易度シューティングゲームの基本中の基本は、とにかく中央突破すること。『雷電伝説』もそう。危ないからといって、むやみに画面の端に逃げていくと、かえってピンチになりかねない。どうしても端に追いやられてしまったら、BOMBを使ってでも中央に戻ってきたほうがいいぞ。



画面左下の位置をキープせよ

全9ステージのうち、8ステージまで攻略

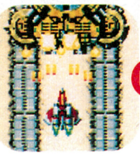
それでは、ここからはステージ別の攻略にとりかかろう。ステージ途中のザコキャラの攻撃も激しいが、やはり対ボス戦が大きなウェイトを占めるこのゲーム。ここでは、対ボス戦中心の攻略法を紹介することにした。

これを読めば、メガドライブ版オリジナルステージのステージ9を見るのも夢じゃないはずだ。

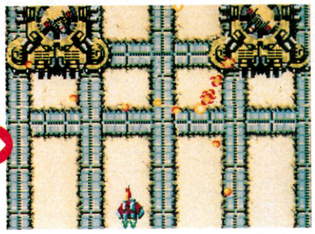
ステージ1 壊滅した都市上空

のどかな田園風景の上空から始まるステージ1。民家だと思って油断していると、中から敵の戦車が出てくるので注意。途中に出る中型戦闘機の発射する弾は破壊できるので、正面で連射すれば簡単に破壊できる。あちこちに隠れている敵の砲台にも気をつけよう。

BOSS デザートスパイダー



最初のステージだけあって、そんなに強くない。ギリギリまで接近して連射すれば簡単に倒せる。もっと楽に倒したい人はBOMBを併用すればいい。



のんびり戦っていると、2台を同時に相手にするハメに……

ステージ2 田園風景・湖・山

都市空間を舞台にしたステージ2。小手調べのイメージの強いステージ1に比べザコキャラが多くなり、ややハードになっている。

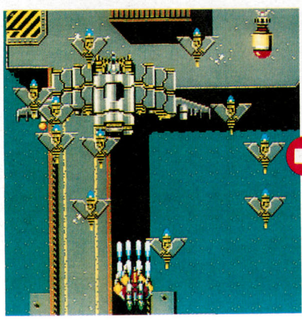
特に、縦横に走る線路の上を移動する砲台は確実に破壊していこう。また、ステージ後半の海辺になって左手に巨大戦車が現れたら他のザコキャラは無視してもそちらから破壊するのが得策だ。

BOSS フライングフォックス

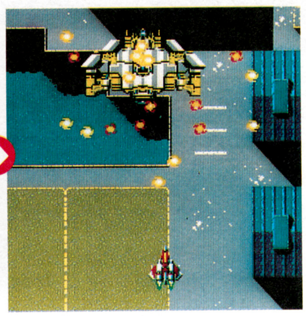
ステージ2のボスは、巨大な戦闘機フライングフォックス。自分の外殻を瓦のようにはがし、それが小型の戦闘機となって攻撃をかけてくる。対処法は、画面中央下に停止してバルカンを撃ち続けるだけで大丈夫。

外殻がぜんぶなくなると、今度は弾を放射状に撃ってくるが、これは中央下にいれば楽にかわせるだろう。じっくりと対処すれば楽に倒せるボスなのだ。一気にカタをつけようと思って接近して逆にやられないように。





とにかく真下で連射するしかない

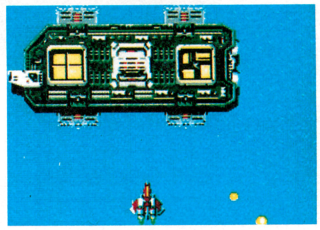


最後のツメ。画面下で弾を避ける

ステージ3 海洋上での戦い

海を舞台にしたステージ3。このステージあたりから、バルカン＋ホーミングミサイルの組み合わせでないとツラくなってくる。

途中からは、フタを閉じているときはBOMBでも破壊できない開閉砲台も登場する。フタが開くタイミングをつかんで弾を撃ち込むようにしよう。



海上をいく船には開閉砲台がついている。こいつかクセモノなのだ

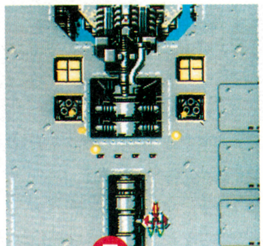
BOSS ファランクスMK-Ⅲ

ステージ1、2と楽に倒せるボスが続いた後のステージ3。ここのボスは前半ステージ最強のボスだ。BOMBを何発か温存しておかないとなかなか倒せないので心してかかってほしい。

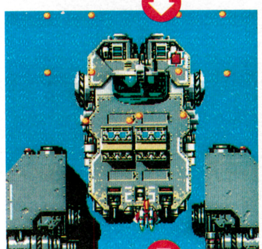
まずはドミノ倒しのようにパタパタと開く8つの砲台をBOMBで倒す。1発で壊せなかったら、何発でも打ち込もう。ここが無傷の間は弾を避けるだけで精一杯だ。

これが壊れると、5つの巨大な砲台が現れる。BOMBが残っているなら、ここでまた使うのがいい。使い果たしたら、画面下で弾を避けながら連射するしかない。

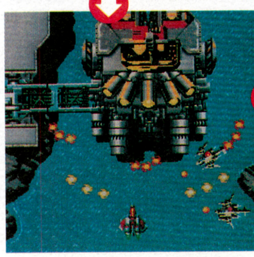
こいつを壊せば、ボスの攻撃は格段に弱くなる。画面下で弾を避けながらジックリと戦おう。



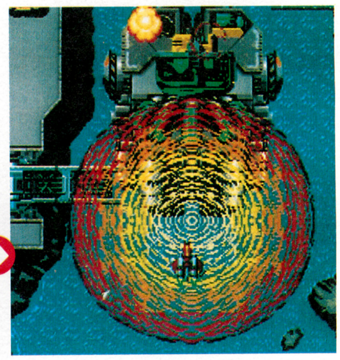
4つの開閉砲台が見える。まずこの砲台を破壊しておく



ボス登場。通常の武器で戦わずに、BOMBを使え



下半分を吹き飛ばすと、5つの砲台が出現する

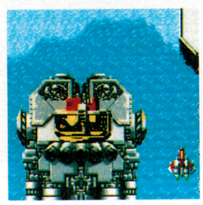


安全策をとるなら、最後にBOMBでもう1度とどめを刺したい

時間切れまでネバルのもいい

ボスキャラを倒さなくても、一定時間を逃げ続けると自動的に次の面に進める。弾を避けることだけに専念して、ひたすら時間切れを狙うのも1つの方法なのだ。

別に点数を競うタイプのゲームではないので、先の面に進むためには、時には逃げることも必要なのかも知れない。

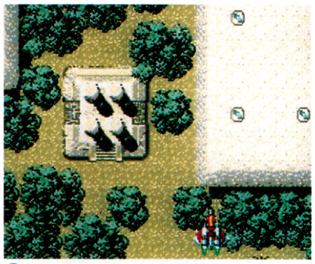


一定時間が過ぎると、ボスは逃げていくのだ

ステージ4　古代遺跡

このステージの目玉は、文字通り目玉のような砲台。まぶたを閉じている間は攻撃を受けつけないので注意しよう。

ステージ後半ではいくつもの砲台を持つ巨大な戦車が出現し、他のザコキャラとの複合攻撃をかけてくる。正面に発射する2方向の弾の間を抜けて連射するのが突破するポイントだ。



右に見える目玉は背景じゃなく砲台だ。弾を発射して攻撃してくるぞ

イヤ〜なザコキャラ達



目玉砲台がたくさんある地帯で上から出現。そのまま加速しながら画面下へと降りていく戦闘機。正面には弾を撃たないので、自機を真下にもっていき、そこで連射すれば破壊することができる。



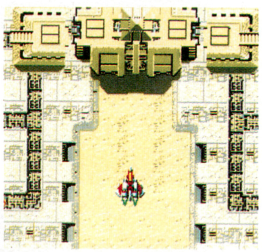
ステージ後半で出現する巨大な戦車。撃ち出される2筋の弾の間を抜けながら応戦しなければならない。また、中央にある砲台を破壊すると、左右から計4つの砲台が新たに出現するのだ。

BOSS　ジギドー

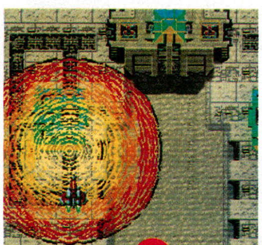
ジギドーは、左右のブロックが分裂して、地面に書かれた8の字のレールの上を移動しながら3方向から攻撃をしかけてくる。

こいつの攻略法は、ちょこまかと動き回る2つのブロックから破壊するのがベスト。特に、画面一番下のレールまで移動されるとやっかいなので、その前に確実に破壊したい。BOMBを使って、自機が無敵の間に接近して連射するのが一番効率的な方法だろう。1つを破壊した後は、画面下で来る弾を左右に避けながら連射し続ければOKだ。

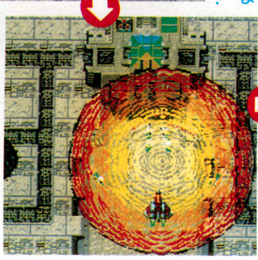
しかし、ステージ3のボスに比べればかなり楽な相手。ここはBOMBを多用せずに楽にクリアしたいところだ。



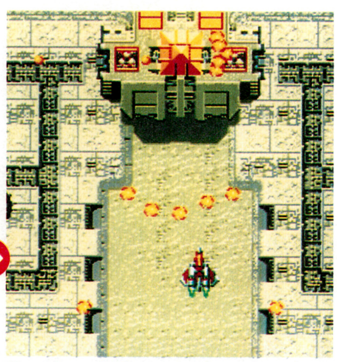
このボスは、3台に分裂して攻撃をしかけてくるのだ



まず左から攻撃するとしよう。BOMBを有効に使え!



奥にいる本体よりも先に左右に分裂した部分を倒すのだ

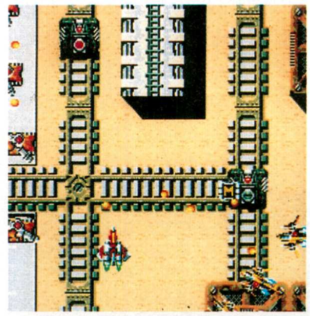


1対1の勝負になればこっちのもの。画面下で相手の弾を避けつつ攻撃しろ

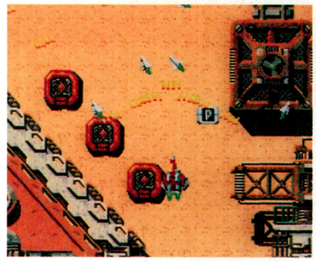
ステージ5　建設中の敵要塞

地上、空中からの攻撃が激しいステージ。画面上へと動く地上の敵キャラは早めに破壊するのがポイントだ。特に線路を移動する砲台は、先に機関車を破壊しよう。

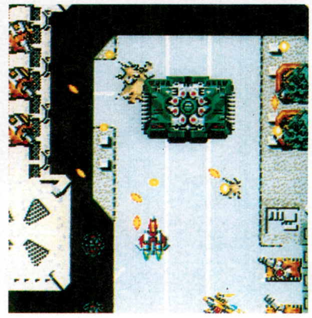
また、ステージ後半の巨大な移動砲台と、格納庫から出現する戦車との複合攻撃は、移動砲台から破壊することで何とか乗り切れる。とにかく忍耐なのだ。



レールの上を移動する砲台を叩け



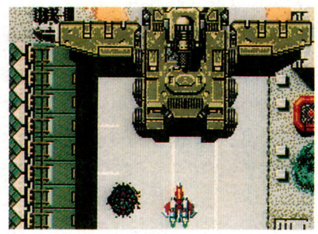
敵の攻撃もだんだん派手になるのでホーミングミサイルは必需品となる



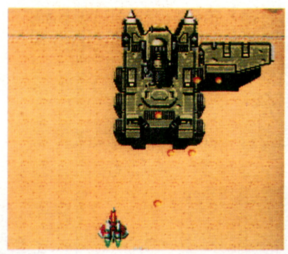
前から後ろからの激しい攻撃だ!

BOSS　ランドクラウン

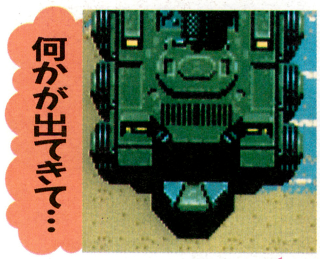
ステージ4と同じく、これも1つの要塞かな、と思っていると左右に羽を広げて巨大な敵に変身する。まずは左右に広げた羽の部分を破壊すると、中央一番下やや右（もしくは左）に安全地帯ができるので、そこで連射すればいい。ただし、時間をかけすぎると、ボスの中から2台の移動砲台が出現し、放射状に弾を発射する。それらが出現する前に決着をつけないと、どんどん苦しくなるぞ。

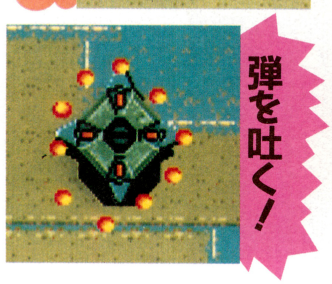


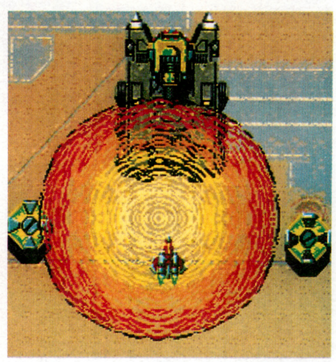
広げた羽から弾を出してくる。まずは羽の部分から攻撃しよう



左の羽を撃破。次は右だ!







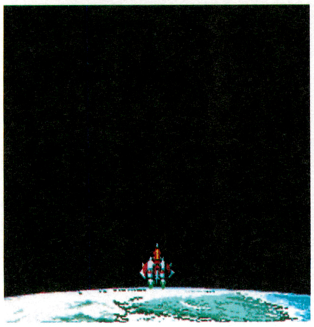
余裕があれば、早くケリをつけるためにBOMBを使うのもいい

ステージ6　浮遊大陸

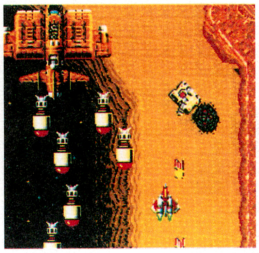
舞台は地球から宇宙へと変わり、突然の隕石群が降り注ぐ。そして宇宙に浮かぶ大陸へと進むのだ。ポイントとなるのは後ろから出現してくる巨大戦闘機。接近して連射し、早めに破壊するべし。



化石が残る不思議な大陸。敵はいつ出てくるのかしらん？



舞台はここで宇宙へと移るのだ



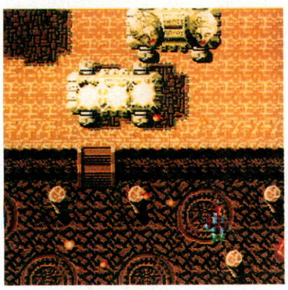
画面下から登場する戦闘機は早めに破壊するべし

BOSS　ガーディアン

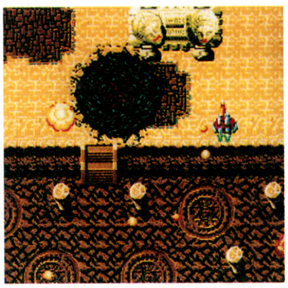
ゲームも終盤だというのに、このボスはやや弱い。

敵の攻撃は、2つの顔を持つ要塞が2台、左右に移動しながら弾を発射するだけ。しかも、発射するのは4つの顔の部分だけだ。この顔が弱点なので、まずは手前にある要塞の2つの顔を狙おう。途中でBOMBを使用すれば楽に倒せるはずだ。まず1台を倒せば、あとは左右に大きく動きながら連射すれば大丈夫だ。

ただ、BOMBが1発もないとちょいと苦戦するかもね。



まずは手前の顔から破壊



その後で後ろの顔を攻撃

こうなればこっちのもの。画面下でジックリと攻撃だ





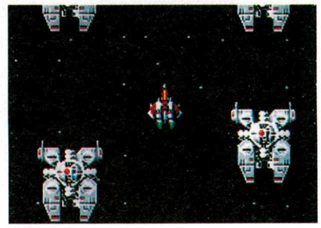
弾を発射してくる女性の顔は、同時に弱点でもある



顔の角度によって弾を発射する方向を察知しろ！

ステージ7　宇宙の浮遊ステーション

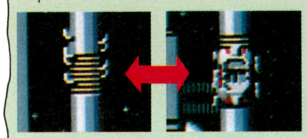
パイプが複雑につながった宇宙ステーションが舞台のステージ7。横や下から敵が出現するので、ホーミングミサイルは絶対に必要だ。あとは、ゴキブリのようなザコキャラに注意すればOKだ。



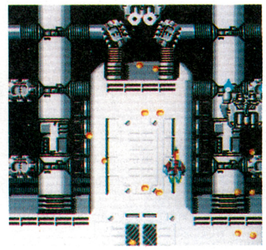
囲まれる前にＢＯＭＢを使うべき

イヤ〜なザコキャラ

パイプを移動したり、裏に隠れたり、いろいろと芸を見せるヤツ。確実に1匹ずつ殺すしかない。



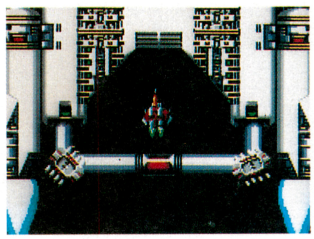
現在は破壊可　現在破壊不能



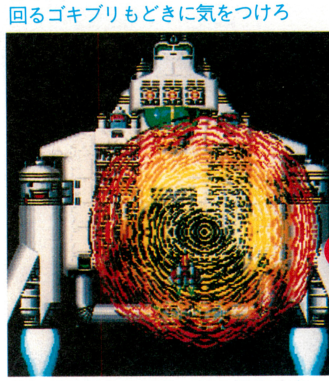
あまりに激しい攻撃。このゴキブリみたいなのが強敵だ

BOSS　アントノフMa-27

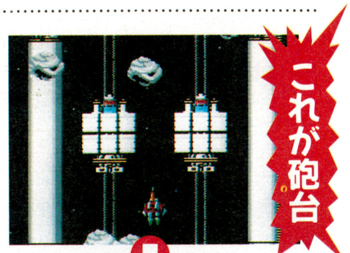
ボスと出会う前に、ボスに装着される砲台が2つ、ワイヤーの上を移動していくので、少なくともどちらか一方だけは確実に破壊しておきたい。そして、砲台が装着されてからも、まずは残った砲台を攻撃することに神経を集中させよう。砲台さえ破壊すれば、あとはボスの中から出てくる、例のゴキブリのようなザコキャラにだけ注意すれば大丈夫だ。

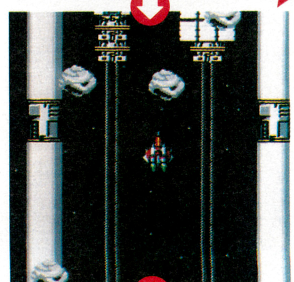


宇宙での死闘。下のパイプを動き回るゴキブリもどきに気をつけろ

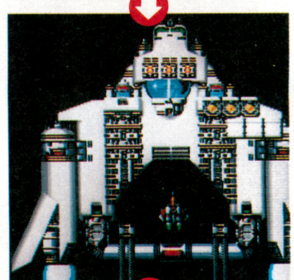


とどめのＢＯＭＢ。これでＯＫさ

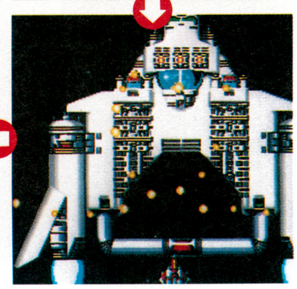




まず一方の砲台を破壊する



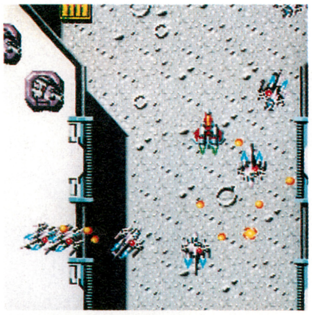
これで敵の攻撃力は半減する



この程度の攻撃なら怖くない

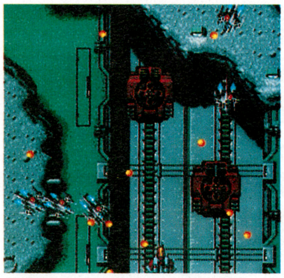
ステージ8　大陸・敵要塞

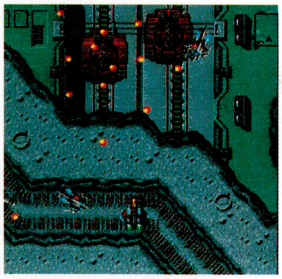
アーケード版『雷電』の最終ステージにあたるステージ8。メガドライブ版ではこの後にステージ9が用意されているけど、ここが最終ステージじゃないかと思うほどの超難易度のステージとなっている。ここまでくると攻略法がどうのこうのなんて関係ない。とにかく中央突破の基本を守って、突き進むしかない！

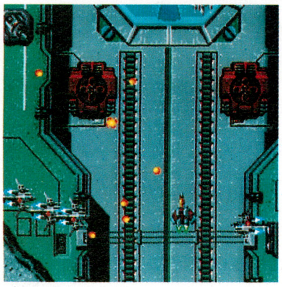

ゲームも終盤戦。気を抜くなよ！

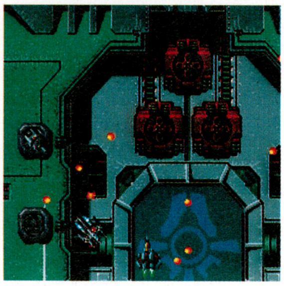
爆弾投下ポイント

ボスの直前には、BOMBを使わないと突破が難しいポイントが4つある。BOMBはなるべくならボスとの戦闘に温存しておきたいが、温存したまま死んでも仕方がない。この写真のところで「危ない！」と感じたら、迷わずBOMBを使うことをオススメしておく。前の面からBOMBをためておくとかなり楽にクリアできるぞ。


巨大な戦車が2台


次のポイントは2台の戦車が待ち構えているココだ

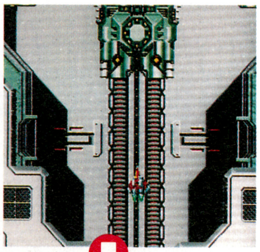

そして、とどめは3台。BOMBなしじゃ歯が立たない

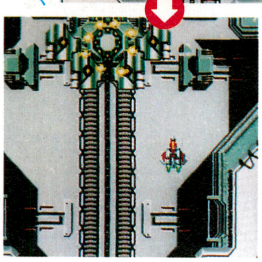

2台の戦車が後退した

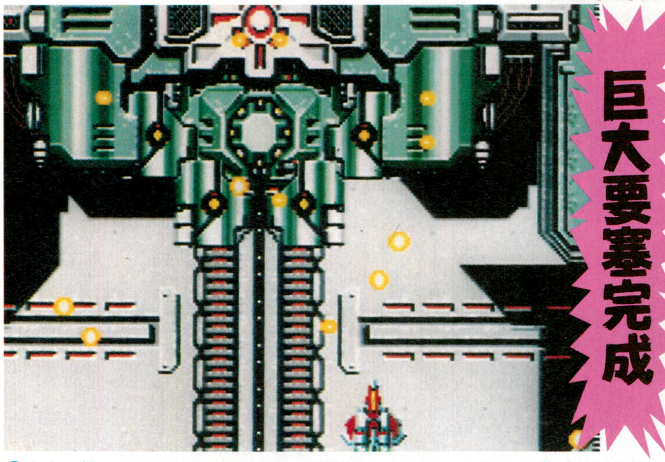
BOSS ドレイネージ・コア

ステージ後半の激しい攻撃を抜けるとボスの登場。ボスはゆっくりと後退しながら、部品を合体させていく。この段階ではボスの核にあたる部分にいくら弾を撃ち込んでも倒せやしないので、左右に合体していく部品のほうを重点的に攻撃しよう。それも、左右をまんべんなく攻撃するより、どちらかに集中して攻撃したほうがいい。

ボスの後退が止まり、あまりにも巨大な要塞が完成する前に、多少なりともダメージを与えるにはそれしかないのだから。


少しずつ巨大になってゆくボス


また大きくなった。でもまだ手を出せないのよね



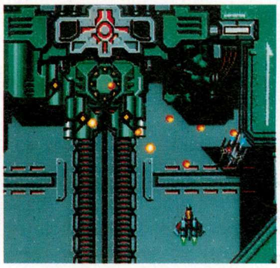
中央の核、まわりの4つの部分、画面端といたるところから弾が飛び出す

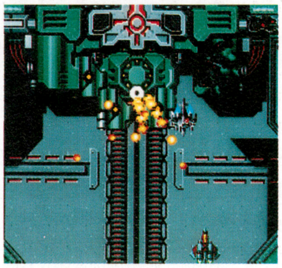
こいつの攻略法はこれだっ！

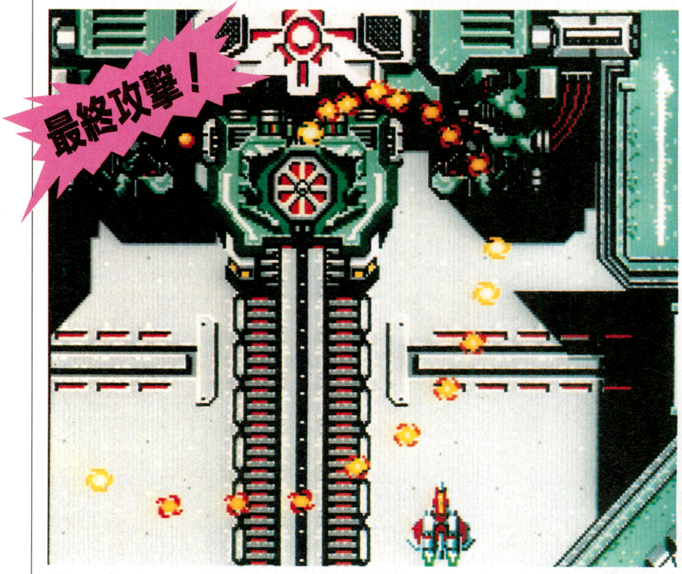
最初に覚えておきたいのはBOMBはありったけ使うということ。ここで使い惜しみをしても意味がない。

攻撃の順序だが、まずはボスの核の左右に合体した部品の、そのまた外側にある部分を攻撃する。そこを破壊したら、次は要塞の端っこの上のほうにある赤いランプみたいなところを攻撃する。ここが破壊できたら中央に戻ろう。この後、左右逆のほうで同じことを繰り返すのだ。

これでボスの核の部分が要塞全体から離れて、最後の攻撃をしかけてくる。弾を8方向に発射したときには、画面中央下またはやや右にいれば大丈夫だ。が、下の写真のようにスプレー状に弾を発射するときには要注意。これを避けるパターンはなく、純粋に技術の問題なのだ。


写真の位置で固定する


これで右半分を破壊したぞ



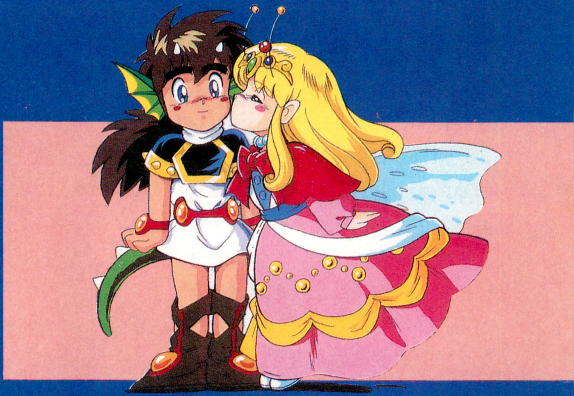
破壊寸前だというのにこの攻撃。安全地帯はないから必死に避けてくれ

ATTACK

夢の遊園地は楽しいアトラクションが山盛り

マーベルランド



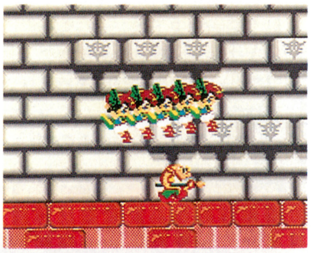


ナムコらしさを全面に押し出した、アクションゲームだ。難易度もなかなかバランスが取れていて、万人向けといえる。今回は分身やアトラクション、そして難関のエリア1－7についてふれていく。

発売日	6月28日	メディア	ROM
メーカー名	ナムコ	ジャンル	アクション
価　格	7000円（税別）	継続機能	コンティニュー
容　量	8M	モデム対応	――――

分身の特長を生かすのがクリアへのポイントだ

このゲームには分身のアイテムが出てくる。この分身があるとローリングアタックという特殊な攻撃ができる。この攻撃は分身を回して敵キャラにぶつけるもので、攻撃範囲が広くなってとても便利。また、このテクニックを使うと離れた場所のアイテムを取ることができるようになる。



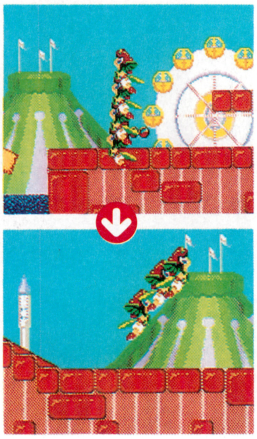
これがローリングアタックだ



分身があればボーナスステージでも高得点が狙える

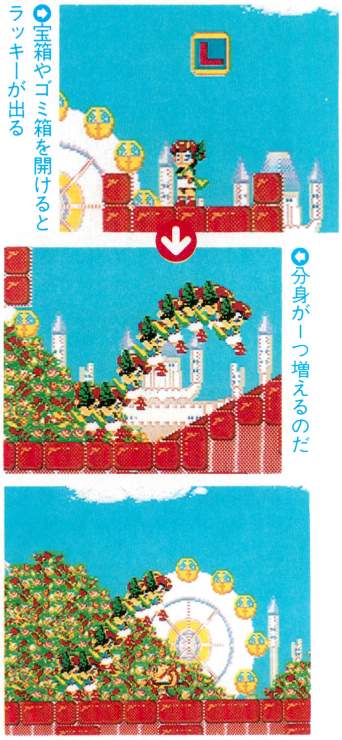
分身の上手な使い方

分身の耐久力には限りがあり、ローリングアタックを使いすぎると分身が１つずつ減ってしまう。通常はなるべく分身を温存し、敵に囲まれた場合やピンチのときにローリングアタックを使おう。もし、分身が減ったら、アイテムのラッキーを探そう。これを取れば分身を増やすことができる。



ローリングアタックを使い過ぎると…

分身が減ってしまう。使いすぎないように



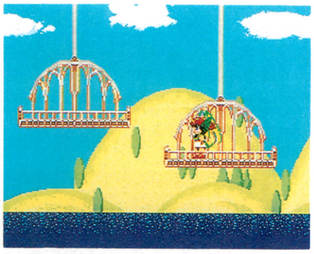
宝箱やゴミ箱を開けるとラッキーが出る

分身が一つ増えるのだ

ローリングアタックを使わずに、分身を温存するのも一つの手だ

さまざまなアトラクションをクリアしよう

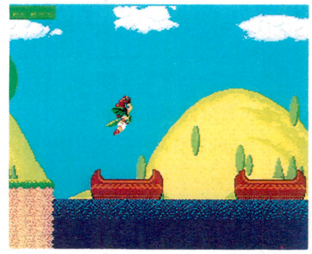
マーベルランドは実際の遊園地のように、さまざまなアトラクションがめじろ押しだ。その中には、自キャラを失ってしまうほどの難しいものもある。そこで、ワールド2までの主なアトラクションのクリアの仕方を載せてみたので、しっかり覚えて攻略に役立ててほしい。



アトラクションをクリアしよう

カヌー

自キャラがカヌーに長時間乗っていると、次第にカヌーが沈んでいってしまう。カヌーに乗ったら小刻みにジャンプを繰り返そう。そうすれば沈ませずに進んでいくことができる。



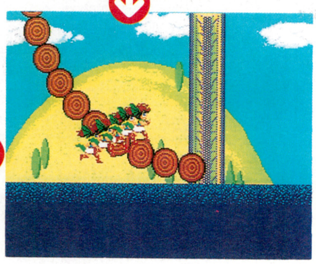
小刻みにジャンプをしていればカヌーは沈まない

スプラッシャー

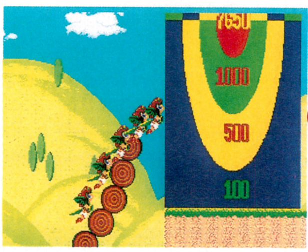
スプラッシャーに乗るときは、スプラッシャーが左に動いて戻る寸前にジャンプして乗ろう。そして、自キャラをスプラッシャーの右端まで移動させてから、スプラッシャーが右端の頂点に達したときにジャンプしよう。



左端にきたときにジャンプで乗り移ろう



右にゆっくりと移動する。ジャンプをすると落ちてしまうことも…



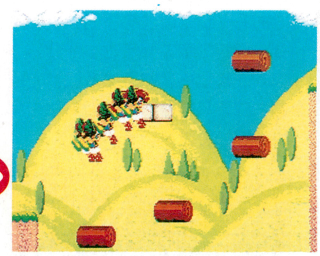
右端の頂点で思いっきりジャンプ

丸太

丸太が置かれている場所は、ほとんどが水の上である。この丸太は自キャラが乗ってから2、3秒後には沈んでしまう。そのまま丸太に乗っていると水に落ちて、自キャラを1人失ってしまう。すばやく正確な操作で、次々に丸太を跳び移る必要がある。



正確ですばやい操作が要求されるのだ

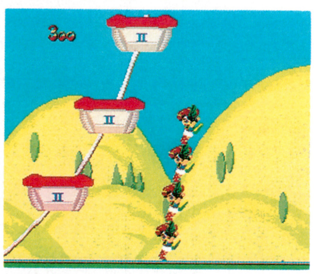


2、3秒で丸太は落ちてしまう

ローラーコースター

ローラーコースター上でのジャンプは死を招く。特にループや上り下りの場所でジャンプすると落ちやすい。これはコースターの車両間の隙間が、平らな場所だと大きくなるためである。だからなるべく平らな場所ではジャンプをしないよう心がけよう。

結構落ちやすいので、必要のないジャンプはしないように



平らな場所を走っているときは、車両間の隙間が小さいので安全だ





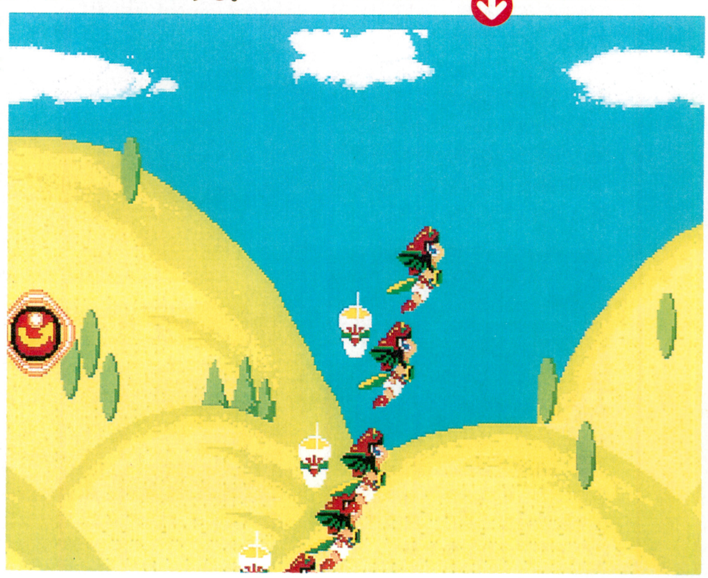
怖いのが斜面を走っているときだ。写真からも判るように隙間が大きい

分身ブランコ

この分身ブランコは、画面上にブランコの支点だけがある。自キャラに分身がないと使えないので、必ず分身をつけた状態にする。自キャラに分身をつけたら、ローリングアタックの要領で支点に分身をひっかけてジャンプする。

支点に分身をひっかけよう





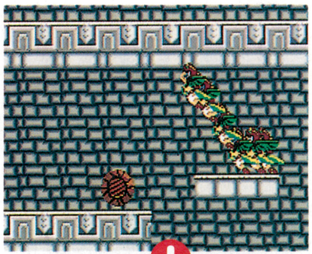
分身ブランコは長い距離を跳べて、とても気持ちがいい

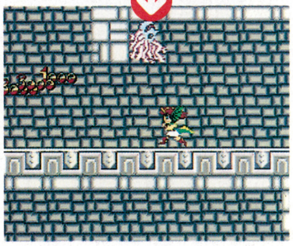
難関ステージ1－7をブロックごとに徹底解剖

ゲーム序盤の難関、ワールド1－7は危険なアトラクションでいっぱいだ。そこで、ワールド1－7のマップを載せてブロックごとに詳しく攻略するので、参考にしてほしい。

仕掛けを使って高得点

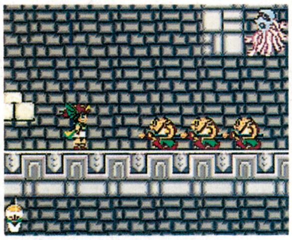
このブロックには巨大なタルがある。このタルは一見何の役にも立たないように思われるが、実はこのタルを使って高得点が得られるのだ。やり方は、自キャラでタルを左に押して、タルのあとを追いかけるように移動していくだけである。タルはこのフロアにいる5、6匹の敵キャラたちを押しつぶす。まともに戦えば敵に数で圧倒されるだけに、この仕掛けを利用しない手はないぞ。





↑タルを押したら自らもジャンプして、転がるタルを追いかける。すると一挙に高得点が得られる

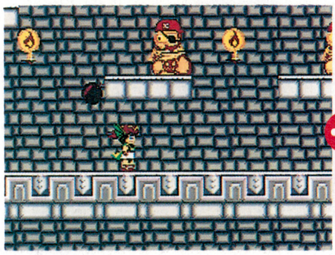
↑敵を倒すと、1000点か3000点の得点が得られる。これを利用しない手はないぞ



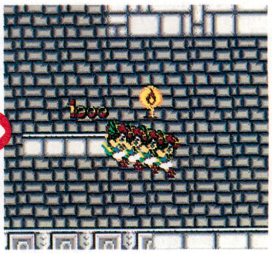
↑普通だとこんなに敵が多い

バクダンモグルの倒し方

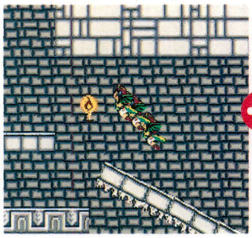
バクダンモグル2体は爆弾を落としてくる。この爆弾は弧を描いて落ちてくるのだが、落下スピードが結構遅いので、良く見ていればよけられるはずだ。バクダンモグルを倒すときは、敵の落としてくる爆弾をかわして、右側にいるヤツからローリングアタックで倒そう。また、このブロックにはファーストフードのアイテムが数多くあるので、点数を稼ぎたい人はこのアイテムを取るのもいいだろう。ただし、傾く床を利用しないとその場所には行けないぞ。



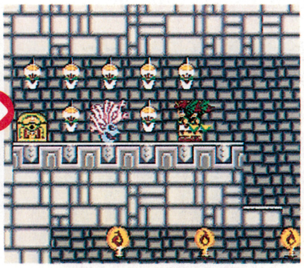
↑海賊のようなバクダンモグル。爆弾を落とすスピードは遅いので見切れる



↑右側の敵からかたづけよう。ローリングアタックを使え



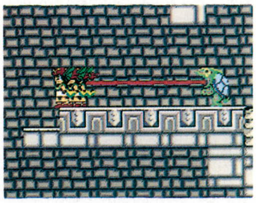
↑思いっきりジャンプだ



↑メデューサヘッドを倒してからアイテムを取ろう

スタート地点

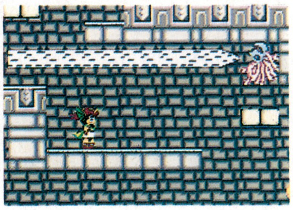
ここにはまずバネと鉄球の仕掛けがある。この仕掛けは自キャラで鉄球をバネに押しつけてから放すもの。鉄球が転がりこのフロアにいる敵を押しつぶしてくれる。また、出現する敵モンスターにはメデューサヘッド、カメレオン、大口がいる。中でもメデューサヘッドは踏みつけ攻撃ができないので、ローリングアタックだ。



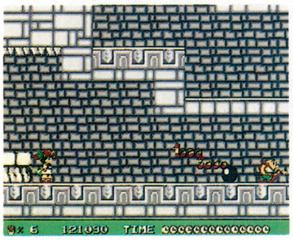
↑カメレオンは舌を伸ばして襲ってくる



↑大口は、上からふんずけて倒そう



↑メデューサヘッドは、ローリングアタックでしか倒せないぞ

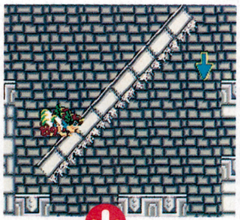


↑ここでも高得点が得られる。鉄球を左に押してやり、放すと鉄球がバネで押されて転がる

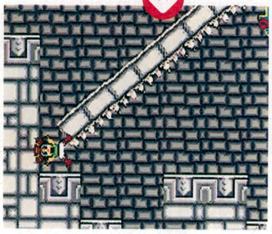


傾く床の対処法

この床は中心部以外に自キャラが乗ると、自キャラの重みで傾いてしまう。この床から先に進む場合、左から下に降りたときは床の裏についている針に当たってしまう。最良の策は、いったん床を左に傾かせ、床の傾斜を登ってトーテンモグルの放つ火をジャンプでよけ、敵をローリングアタックで倒す。そして、床を右に傾かせそのまま降りるようにしよう。

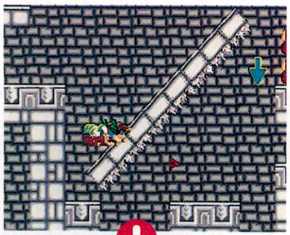


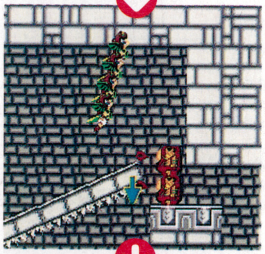
傾く床の左から落ちると針に当たってしまう



哀れバコ、針で悶絶

いったん左に傾かせる





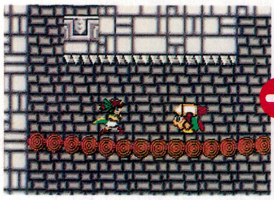
火をジャンプでかわせ



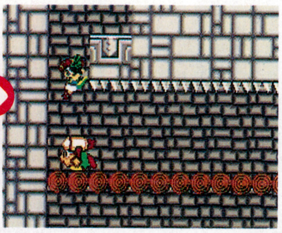
ローリングアタックでトーテンモグルをかたづけよう。

つり橋と丸太の渡り方

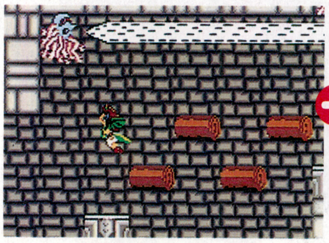
まずつり橋だが、ここを渡っている最中に必ずジェットモグルが右方向から飛んでくる。ここではいったん自キャラを橋の左端に移動させ、ジャンプでジェットモグルをかわそう。ジェットモグルをかわしたあとは、橋を渡って丸太のある場所へ移動する。丸太のある場所では、素早くジャンプして丸太と丸太の間を移動すれば良いのだが、ここにはメデューサヘッドがいるので、うかつに移動するとシビレ光線のえじきになってしまう。そこで、丸太に乗り移る前に写真Aの場所でジャンプを繰り返し、敵がシビレ光線を出したのを見計らってから急いで丸太を渡るようにしよう。



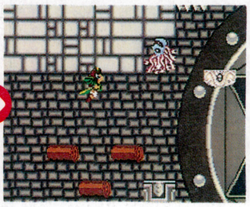
突然ジェットモグルが出現



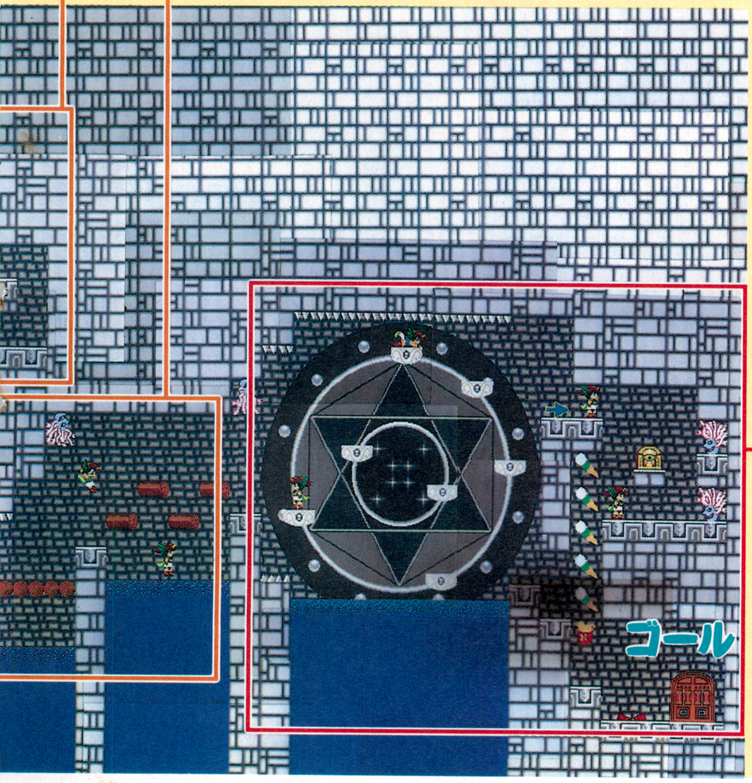
いったん左端に移動しジャンプでかわせ



写真A。ジャンプだ

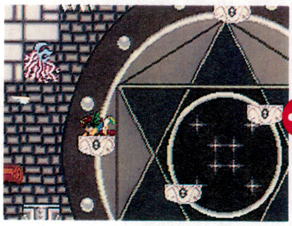


素早く渡ろう



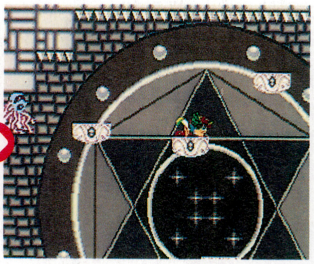
ゴール近辺

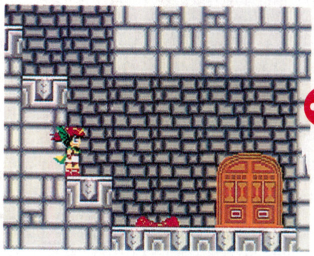
観覧車の近辺にはシビレ光線を出すメデューサヘッドがいるので、通過するのはやっかいかと思われる。しかし、観覧車自体が内側と外側の2重構造になっているので、外側の観覧車から内側の観覧車にジャンプして移動すれば、シビレ光線に当たらずに進める。ゴールのドアのすぐ左にはヤリモグルの出てくる穴があり、自キャラが近づくと、突然1匹のヤリモグルが出てくる。穴の近くでは、絶えずジャンプをしてヤリモグルにいつでも対処できるように。



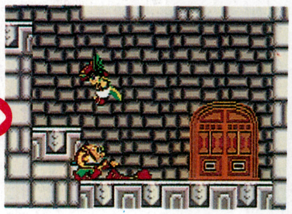
ここにもメデューサヘッドが…

内側の観覧車を使って渡れば、メデューサヘッドのシビレ光線には当たらない



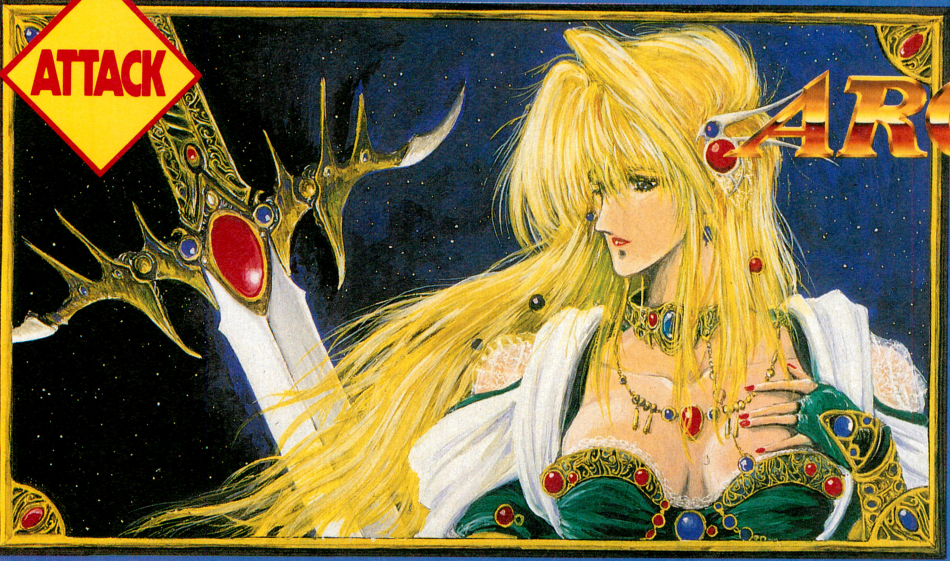


この穴がチョットくせものだ



ゴールのドアに近づくとヤリモグルが出てくる。分身があるときはローリングアタックで倒そう

ATTACK



第1章から第5章まで攻略
ARCUS ODYSSEY
アークス・オデッセイ

第１章から第５章までを、キャラの能力からマップ上の宝箱の中のアイテム、イベント、すみからすみまでを、いっきに攻略。邪教集団の野望をくいとめ、アルカサスの地に平和をとりもどすのだ。

発売日	6月14日	メディア	ROM
メーカー名	ウルフチーム	ジャンル	アクションRPG
価　格	8500円(税別)	継続機能	パスワード
容　量	8M	モデム対応	――――

おのれを知ることこそが勝利のカギだ

ここでは主人公達の能力について武器、魔法、その他、総合的に考察しよう。主人公達の能力は、攻撃と防御と魔法の3つ。防御に関しては全キャラ同じ能力で、あまり使われないので省略した。

どのキャラを選ぶのが正しいか

初期体力は、ゲームを開始時の体力ゲージの数。魔法レベルは使用可能な魔法レベルの限界を示す。

エリン・ガーシュナー



初期体力　5
魔法レベル3

武器の破壊力は高いが、連射能力が低い。ただ振り回せる武器なので敵を近づけさせないことが可能。初・中級者向け。

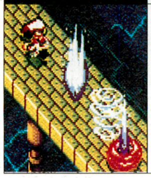
使用可能な魔法



レベル１
敵の攻撃により体内に入った毒素を排除する。いわゆる、解毒能力を持つ魔法

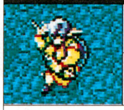


レベル2
敵に当たると４方向に飛び散る光弾を放つ。破壊力がかなり高くボスに有効。



レベル3
敵を貫通する小さな竜巻を放つ。壁に当たると跳ね返る。発射回数が少ない。

ディアナ・フィレリア



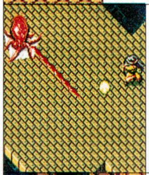
初期体力　4
魔法レベル4

射程が長く連射能力も高い。なによりも体力を魔法で回復できるのが強み。最も使いやすい。

使用可能な魔法



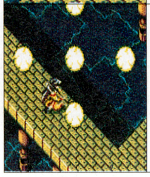
レベル１
体力を全回復できる。最も有効な魔法ではないだろうか。



レベル2
敵を追尾し攻撃する光弾を放つ。発射回数が多く、威力もある。手頃な攻撃魔法だ。

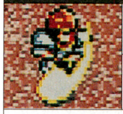


レベル3
エリンのレベル２の魔法と同じ効果を持つ。敵に当たると４方向に飛び散る。



レベル4
画面全体の敵にダメージを与える。２発しか使えないのであまり有効ではない。

ジェダ・チャフ



初期体力　4
魔法レベル4

最も平均的なキャラではある。連射能力があり、武器や魔法の破壊力もそれなりには、ある。とくにレベル１の、ダメージを半減させる魔法がかなり有効である。ただ、使っていて何もかもが平均的すぎて面白味のないキャラクタ。やはりディアナの体力回復の便利さには及ばず。

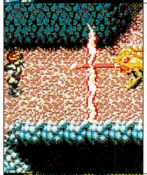
使用可能な魔法



レベル１
目に見えないバリアーを張る。ダメージを２分の１にする。



レベル2
エリンやディアナの魔法と同様に敵に当たると４方に飛び散る光弾を放つ。

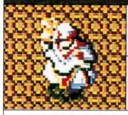


レベル3
精霊を放つ。敵に当たると１条の炎の柱が、短時間持続して燃え続ける。



レベル4
レベル３の魔法の精霊が４匹になったもの。同様に敵に当たると炎の柱が立つ。

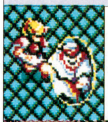
ヴィド・シア



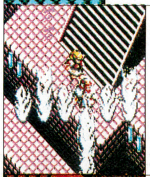
初期体力　3
魔法レベル5

魔法、武器の破壊力は全キャラ中最強。しかし連射能力に欠け、体力の初期値も低い。玄人向け

使用可能な魔法



レベル１
エリンと同様、敵の攻撃により体内に入った毒素を排除可能。



レベル2
前後左右の４方向に火柱を発する。以外と強力で使用回数も多いため使える。



レベル3
火の玉が、自身のまわりを渦巻きつつ多方向に飛んでゆく。破壊力は高くない。



レベル4
敵を追尾する雷撃を放つ。絶対に敵を逃さず一撃必中なのだが、単発なのが弱点。



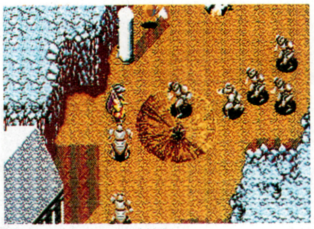
レベル5
邪神を召還し、画面上の敵を全滅させる。クリスタル５個で１回しか使えない。

カストミラの復活をくいとめろ!!

各章にはクリアするための一定の条件がありそれらを満たさないとクリア不可能。なお、各マップ上の番号は各章での小見出しの番号（内容）に対応している。文章とマップ、双方を見れば効果的だ。

第1章 「神のいない神殿」

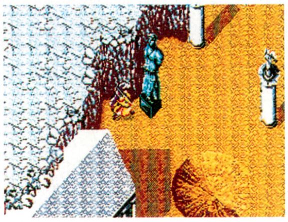
この章のクリア条件は、3つの滝の音を聞き分け、どの滝が出口であるかを判断することだ。しかし、それはストーリー上のことで本当に音で判断するのではない。



序盤の戦いは簡単

女神像にさわれ

最初のマップの終わり近くに女神像が立っている。この女神像に触れると話を聞けて、しかもマジッククリスタルが2個手にはいる。



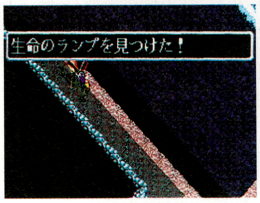
最初のマップの最後に

脱走者の話を聞こう

洞窟内の中央のあたりに滝の向こうの牢獄から脱走してきた者がおり、話すとヒントを聞ける。



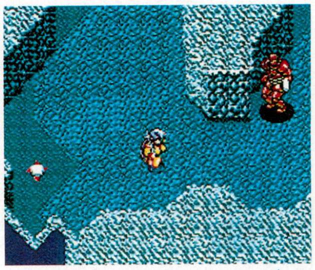
滝の裏の牢獄から逃れてきたということだ



中央の滝の手前左側に生命のランプがある

ボス デッカード

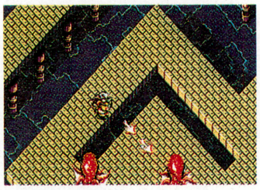
デッカードは、壁に当たると跳ね返る弾を撃ってくる。こいつを倒すには、マップ中央の岩壁に、画面ぎりぎりに足が少し見えるぐらいの位置に引っかけて壁の向こうから攻撃することである。



本文以外に、各キャラの使う魔法の光弾で一撃で倒すという手もある

第2章 「美しき魔くつ」

クリア条件は人々を牢獄から解放し、出口の鍵の位置を牢屋内の戦士から聞き、鍵を手に入れる事。



湖の上が舞台。水が揺らめいて見える

①パーティキャラを救え

まずは左上の方にある牢獄まで行き、人々から情報収集をする。



全部で4人の囚人がいる。助けだそう

②牢屋の鍵はここに

牢屋の鍵はマップの②の位置に存在する宝箱の中にある。



マップ上②の位置

③パーティキャラを仲間にしよう

牢獄を開けると3人の人々がパーティキャラとして協力を申しで て来る。この際に瀕死の男の話を聞き忘れないようにしよう。



カーディル・ヘレン
放つと戻ってくる斧を投げる。弾切れし易く使いずらい。



フレイア・アシナイエ
魔教狩人。悲しい過去を持つ。パーティキャラ中最も役立つ。



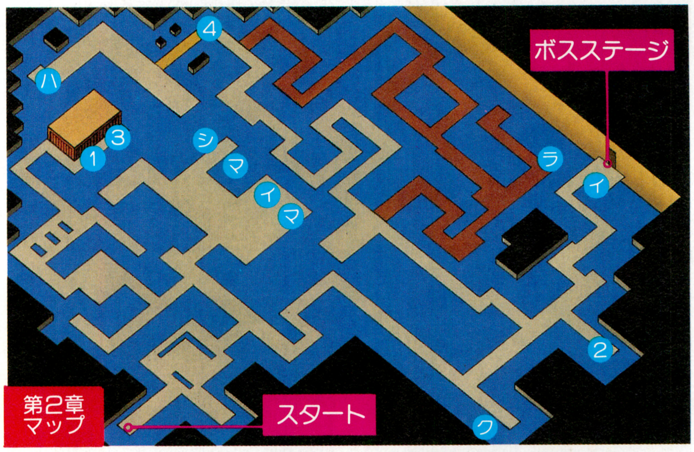
カウデガ・イ・ハーグ
元貴族。敵に当たると4方向に飛び散る弾を放つ。まあまあ。

④出口の鍵はここに

瀕死の男の話を聞いてから橋のたもとにくると出口の鍵が手にはいる。話を聞いてないと×。

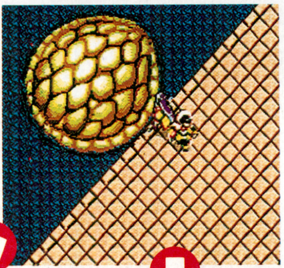


話を聞くと、ある

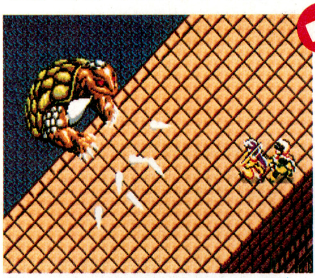


ボス キングハンダゴン

まず巨大な亀が出現する。亀は3方向に2本ずつ弾を放ち、中央から炎を放つ。倒すと背中に乗れ、その後キングハンダゴンが水中から銛を投げて攻撃してくる。



背中に乗ると高速スクロールがはじまり、次のボスが



このボスも魔法の光弾を使えば一撃で倒せる。倒したら背中に乗ろう



水に浮いたり沈んだり、多方向から不規則に攻撃する

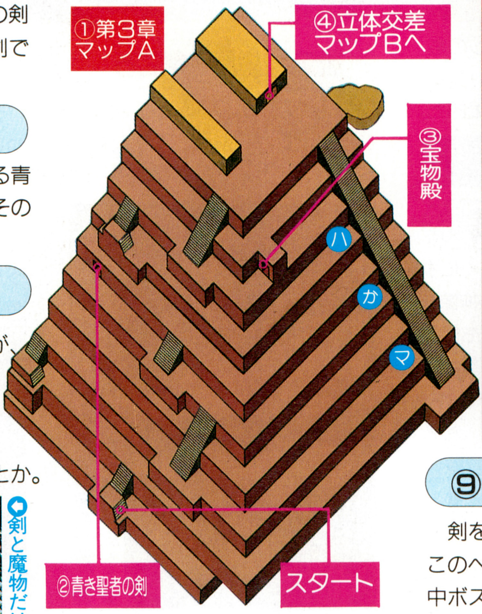
マップ上の記号は以下の記号に対応しており宝箱の中身を示している。㋓エレメントパーティ㋶生命のランプ㋮マジッククリスタル㋷リバースドール㋘清き能力の解毒薬㋕清き体の解毒薬㋛死なずの薬㋩ハンディウィスプ㋑命の青い水。なお、マップ内の数字は記事内の小見出しの数字に対応している。

第3章 「悪夢の儀式」

この章のクリア条件は5本の剣を集めること。ただし集めた剣でしか開かない扉が多々ある。

①第3章マップA

まずは、②の部屋の中にある青き聖者の剣を取る事が先決。その後に③の宝物殿に進もう。



②青き聖者の剣

部屋内に入ると怪物がいるが、邪教に染まったことを後悔しているらしく攻撃してこないし、話を聞くこともできる。敵も一枚岩ではないということか。



剣と魔物だけしかない

③宝物殿

実際のところ、宝物殿に寄る必要性はないのだが、寄って損はない。何しろ1UPアイテムのリバースドールがあるのだから。④へ。



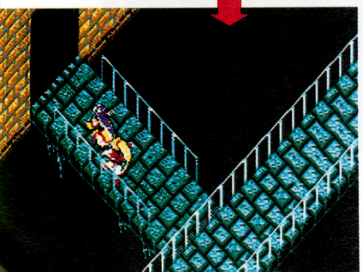
宝の取り放題

④立体交差(マップBへ)

この扉は、青き聖者の剣でしか開けられない。入ると立体交差に出る。そしてマップBへ。



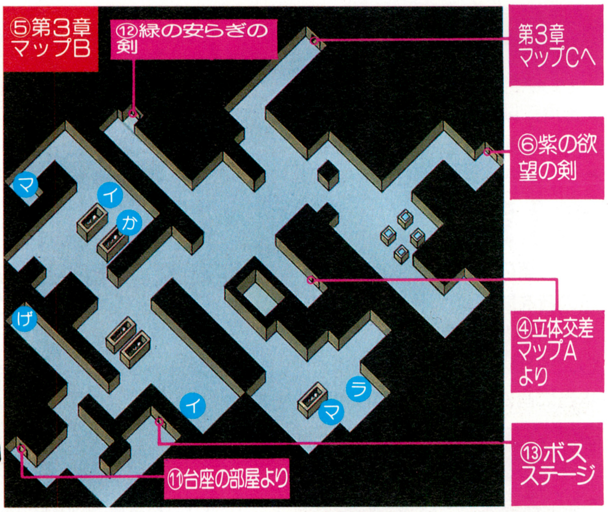
聖者の剣で扉を



後半で上の通路を通ることになる

⑤第3章マップB

この章の後半の主な舞台となる。まずは右上に移動して⑥紫の欲望の剣を取りに行こう。



⑥紫の欲望の剣

このマップには紫の欲望の剣以外、何も存在しない。剣を取ったら扉から出て⑦へ進もう。



先の方に剣がある

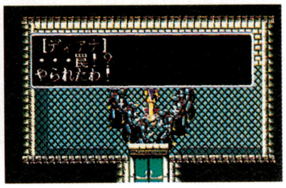
⑦第3章マップC

このマップは一本道で、しかも宝箱が無い。だから寄り道せず、素速く右上の扉へと進もう。



⑧黒き闇の剣

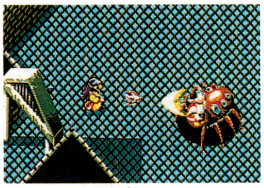
黒き闇の剣がある。罠なのだが取らないと先へは進めない。⑨へ。



突如、魔物が進入

⑨中ボス

剣を取って罠にはまった後、ここへ強制的に移動させられる。中ボスの正面に回らないように、接近して一気に倒せ。倒すと⑩へ。



一状の光のウェーブを放ってくる

⑩第3章マップD

中ボスを倒すとマップDへ出る。左上にある赤い闘士の剣を取ったら台座の部屋に行こう。



⑪台座の部屋

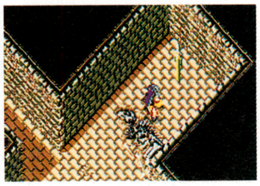
剣を台座にはめ込み、マップBへもどる。



中央の台座に剣を

⑫緑の安らぎの剣

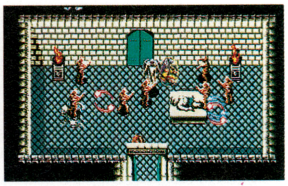
ここにある剣を取って、ボスステージの前の扉に行き、剣を使う。



奥の方に剣が刺さっている。罠に注意

⑬ボス・ヨシオネリ

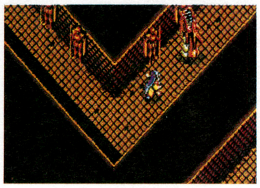
マップBの左下の扉を開けると、魔皇3人衆のひとりヨシオネリが登場。アンデッドを召還して襲いかからせてくる。



接近して連射だ!!

第4章 「邪悪の炎」

この章のクリア条件は2つ。水の護りを手にいれること。次に各所に配置されている堰を破壊すること、の2つである。これらを実行すると貯水池から水が流れる。



黒い丸から竜が出現。近づかないこと

①第4章マップ

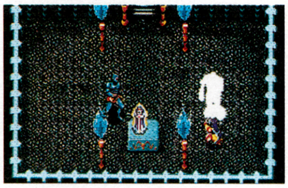
はじまってすぐの場所に次の章への出口がある。しかし、扉は炎に閉ざされており、通過不可能である。まずは階段付近の、人間のパーティキャラと話をしよう。



条件でキャラが違う

②中ボス

行きどまりの入口の中に入るとサイクロプスが2匹いる。彼らを倒さないと水の護りは手に入らない。うまく敵を台座に引っかかよう。



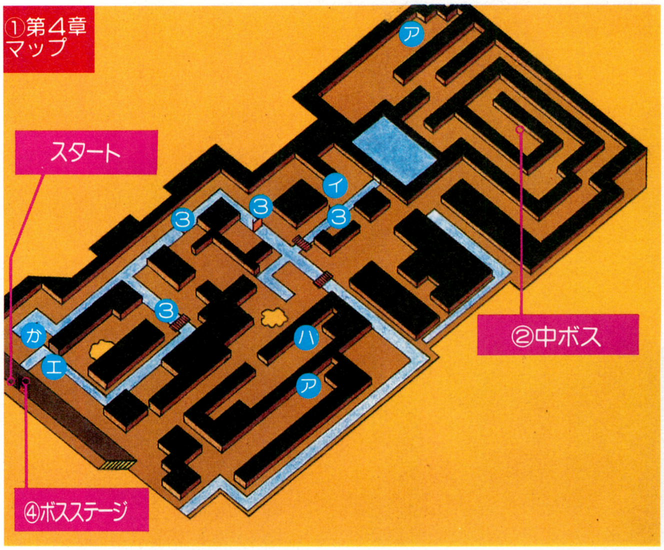
遠距離攻撃はない

③堰を破壊せよ

水の護りを手に入れると今まで破壊できなかった堰が破壊できるようになる。堰は全部で4つ。すべて破壊しないとクリアは不可能。



全4カ所の堰を破壊



④ボス・クテライガー

ボスはクテライガー。移動はしないで追尾弾と3WAY弾を放つ。接近戦で一気にカタをつけよう。

ボスを倒し、扉に入ると魔皇3人衆の1人、ミクガードがいる。彼はレアティの力を折ってしまう。



このボスは移動はしない



カストミラを封ずる手段が壊れた

第5章 「降魔」

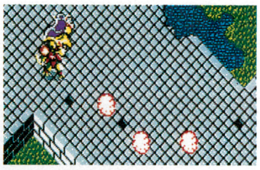
この章をクリアする条件は中央の部屋にあるクリスタルを破壊後に、5つの魔鏡を破壊することだ。

①第5章マップ

所々に透けている部分があり、かなり恐怖感がある。だが端にいっても下に落ちることはない。

②新たなるパーティキャラ

スタートの右上の方に、新たなパーティキャラ、ケヤミとヨコーがいる。中ボス対決の前に話そう。



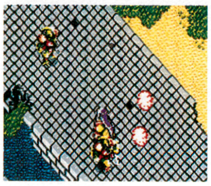
3WAY弾を放つ。結構役に立つ



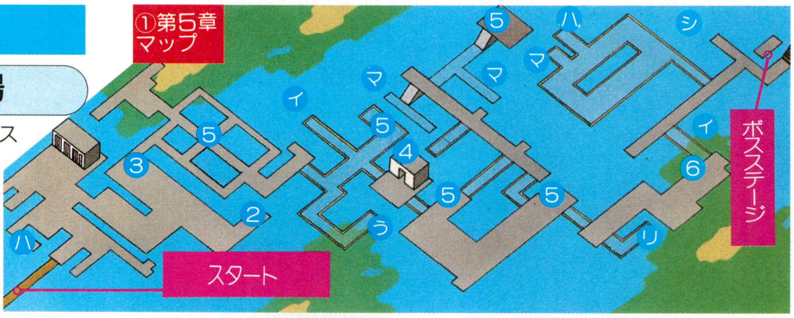
レーザーを放つ連射性低し。ダメ

③中ボスⒶ登場

マップ③の地点に中ボスがいる。能力的にはケヤミと同等の能力を持つ。中・長距離戦は禁物。かならず接近戦で戦おう。

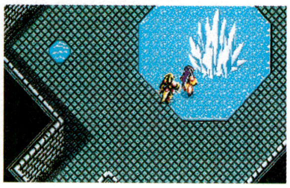


ケヤミと同じ攻撃をしてくる。中ボスBも同じ攻撃方法でくる



④クリスタルを破壊せよ

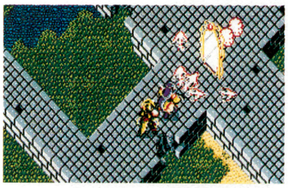
マップ中央の地点にクリスタルの小部屋が存在する。クリスタルを壊さないと、鏡を絶対壊せない。



すぐに破壊できる

⑤5つの鏡を破壊せよ

マップ上⑤の各地点に鏡が5つ存在する。全部を壊すことによりボスのいる空中神殿への道が繋る。



触るとダメージが

⑥中ボスⒷ登場

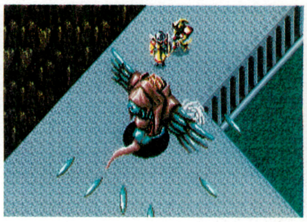
前出の中ボスAと同じ能力を持つ、中ボスBが登場する。同様に接近戦で戦おう。神殿はもうすぐ。

ボス・ギナサーク

1匹めは8方向波の隙間から、2匹目は背後からそれぞれ攻撃だ。

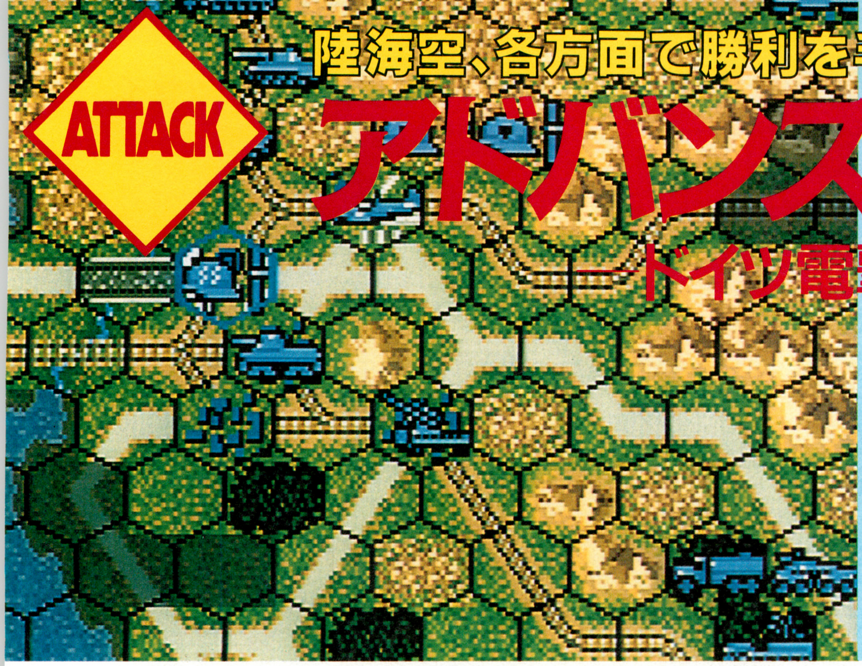


正面に立つと炎を放つ。正面より少しずらして攻撃



変身する前に後ろに回り込め。希に竜巻がくる

マップ上の記号は以下の記号に対応しており宝箱の中身を示している。㋓エレメントパーティ㋒生命のランプ㋮マジッククリスタル㋷リバースドール㋘清き能力の解毒薬㋕清き体の解毒薬㋛死なずの薬㋩ハンディウィスプ㋑命の青い水。なお、マップ内の数字は記事内の小見出しの数字に対応している。



ATTACK

陸海空、各方面で勝利を手にするためには？

アドバンスド大戦略

—ドイツ電撃作戦—

『アドバンスド』に登場するユニットは合計500種類以上。これらは陸海空の3つに大別できる。今回はこれらの有効な運用法について考えてみよう。

発売日	6月21日	メディア	ROM
メーカー名	セガ	ジャンル	シミュレーション
価　格	8700円（税別）	継続機能	バッテリーバックアップ
容　量	8M	モデム対応	あり

どの兵器をどう使えば有利に戦えるのか

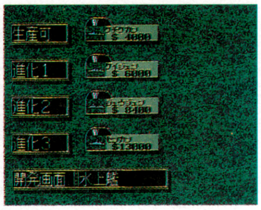
前号では付録で各マップにおける戦い方の攻略をおこなったので今回は各ユニットごとの運用方法について考えてみよう。ユニットとひとくちにいっても、実に多数のユニットが存在するのが、この『アドバンスド大戦略』だ。そこで陸上ユニットと海上ユニット、そして航空ユニットと3種類に大きく分類して、各ユニットにおける基本的な運用方法をそれぞれ考えた。

海上ユニットの有効な使い方

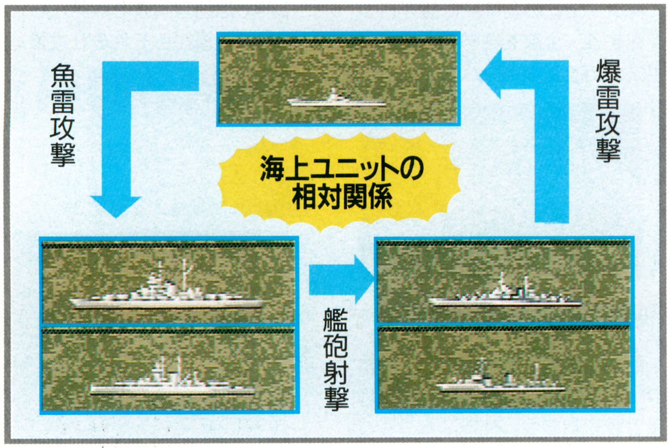
海上ユニットは陸上、航空ユニットに比べ種類も少なく、その運用自体がかなり制限されている。それは、海上ユニットが他のユニットとは比べ物にならないほど強力ということの証明だ。その海上ユニットの最大の敵はやはり海上ユニットだ。下の図を参考にして不利な戦いは避けるように。



●海上ユニットが登場するのはヨーロッパ、アフリカ方面のシナリオ

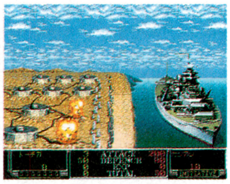


●海上ユニットの進化にはかなりの時間が必要だ

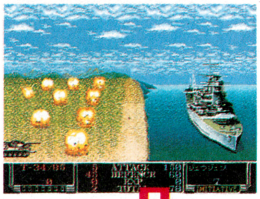


艦砲射撃は強烈

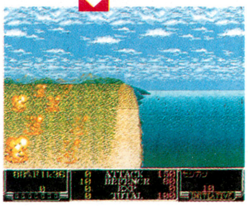
駆逐艦や軽巡洋艦の直接攻撃も強力だが、重巡洋艦、戦艦に進化すればさらに強力な間接攻撃が加わる。戦艦の場合、射程は9ヘックスにも及び、最大の破壊力を誇る。



●海に面したユニットは直接攻撃で徹底的にやっつけろ



●戦艦クラスの間接攻撃は無敵に近いぞ



●どんな強力な兵器でもご覧のとおりに

重要艦には護衛を

海上ユニットは登場マップが少ないだけに、進化にも時間がかかる。せっかく経験値を上げたユニットを失わないように細心の注意を払う必要がある。最も効果的な方法は重要なユニットに敵の攻撃を防ぐ護衛をつけること。これは海上ユニット以外でも有効だ。



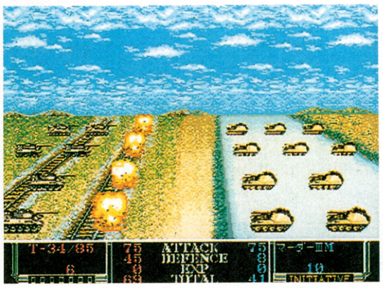
●部隊を搭載した、揚陸艦や空母には厳重な護衛を



●大型艦にとって潜水艦は天敵。駆逐艦を護衛につけろ

電撃戦の主役は地上ユニット

サブタイトルに「ドイツ電撃作戦」とつくからには、もちろん地上ユニットがこのゲームの主役ということになる。その地上ユニットをいかに戦わせるか、言い換えればいかにユニットの持つ能力を発揮させることができるかが勝敗を左右するといっても過言ではないだろう。ユニットの性能を引き出すためには、そのユニットがもつ性質を知っておく必要がある。各ユニットの基本性能表は必ず目を通しておこう。攻撃力、移動力、防御力などチェックすべき項目はたくさんあるぞ。

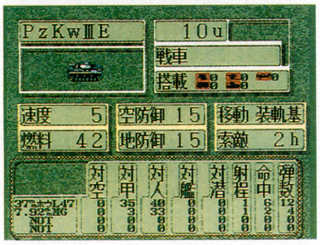


⬆地上での戦闘は多くの要素に影響される

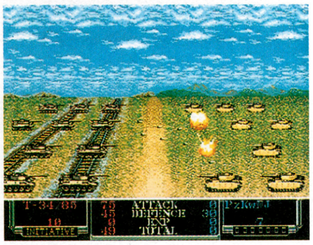
地形にあう兵器で戦え

地上ユニットにはそれぞれ適した地形環境というのが存在する。それは特にユニットの移動能力を考えれば理解できるだろう。例えば、戦車などキャタピラで移動するユニットはトラックなどのタイヤで移動するユニットよりもはるかに平地やあれ地に適している。限られたユニット生産数の中で、そのマップの地形に適したユニットの生産配分のバランスに留意すべきなのである。

戦　車

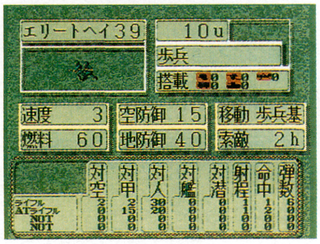


平地・あれ地

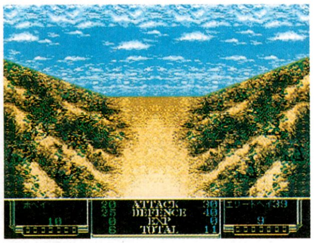


⬆戦車はもともと不整地での戦闘のために開発されたものなのだ

歩　兵

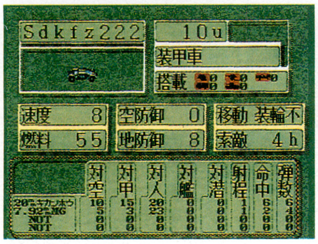


森林・山地



⬆唯一、山岳地帯で行動できるユニット。森林地帯でも移動に影響はない

非装甲車両



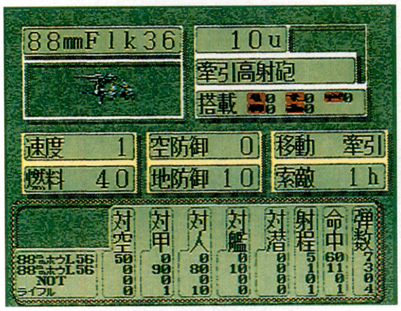
都市・道路



⬆タイヤで移動するユニットにとって最も適した地形が都市や道路だ

間接射撃を有効に

直接攻撃の場合、自軍のユニットがどんなに強力でも多少の損害は覚悟しなくてはならない。しかし間接攻撃を使えばその心配はまったくない。しかし、そんな便利な間接射撃にも欠点がある。間接射撃が可能なユニットは移動直後の間接攻撃が不可能なのだ。さらに移動速度の遅いユニットが多く、戦車を中心とした電撃戦のスピードについていけない場合がほとんど。間接射撃は防御要素の強い戦線、重要拠点の防衛などで使用すればその真価が発揮できる。





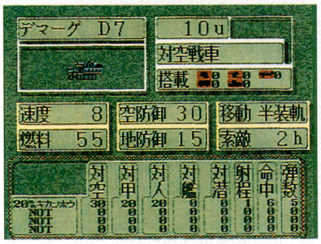
⬆装弾数が少ないので補給部隊と一緒に行動させよう

⬆数ユニットを密集させての集中砲火が威力を発揮する

対空火器は地上でもOK

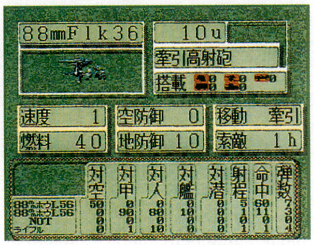
敵の航空攻撃に遇ったときなど頼りになるのが対空兵器というわけだが、この対空兵器は地上の敵に対する戦闘でもかなり役に立つ。特にドイツ軍の対空戦車はハンパな敵戦車などにも十分対抗できる火力をもっているのだ。これらの対空兵器は地上部隊の護衛として前線に展開させよう。さらに航空戦が中心になるようなマップにおいては、戦車を生産するよりもこれらの対空兵器の生産を。

デマーグD7



⬆発射速度の速い20mm機関砲を装備している装弾数が少ないのが弱点

88mm Flak36



⬆高射砲から水平射撃で対戦車砲にも利用できるスグレモノ

補給がすべての鍵

どんな強力な兵器でも弾薬や燃料がなければ、ただの標的になってしまう。地上ユニットは航空ユニットのように墜落の危険がないのでとくに燃料の残量を見過ごしがちになる。補給ユニットは最低でも10ユニットに対して1ユニットずつは生産しておこう。



⬆最初に生産できる補給馬車は移動速度が遅いのが難点

⬆補給トラックに進化させればまったく問題ないだろう



航空ユニットで制空権を奪え

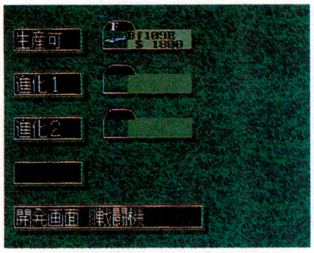
先頃終結した湾岸戦争では、圧倒的な航空兵力をもつ多国籍軍が開戦早々制空権を確保したため、イラク軍の大量の地上部隊はなすすべもなく壊滅してしまった。まさに制空権を奪わなければ、戦争に勝てないということが証明されたわけである。ゲームとはいえ、この『アドバンスド大戦略』でもまったく同じことがいえるだろう。



◐空戦では経験値を含む戦闘機の能力がはっきり現れる

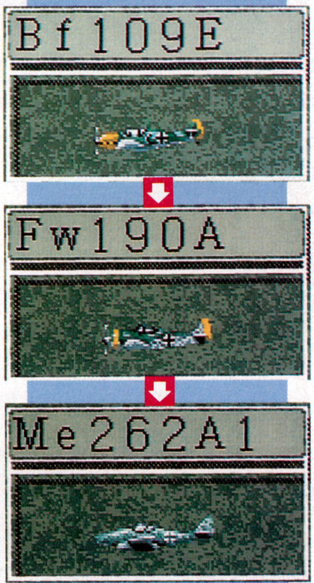
まずは戦闘機を造れ

ではその制空権を奪うにはどうすればいいのか。制空権を奪う役目を受けもつのは戦闘機なのである。戦闘機によって、敵航空兵力からの攻撃を防ぎ、敵の航空兵力を破壊する。従ってシナリオのスタート時にはまず戦闘機を配備する必要があるだろう。攻撃機や爆撃機はある程度制空権を握ってから配置したほうが無難である。



◐戦闘機などの航空ユニットは価格が高いので考えて生産したい

ドイツ戦闘機の進化



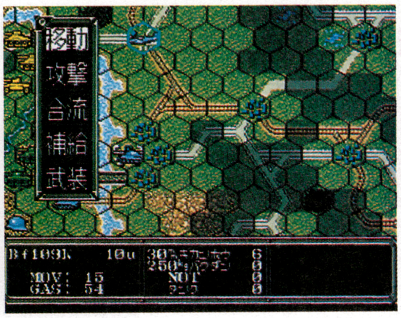
◐Bf 109系からFw190系へ。そして憧れのMe262ジェット戦闘機に進む

制空権＝飛行場の数

戦闘機で敵の航空ユニットをガンガン墜す。基本的にはこれしかないのだが、これでは攻略にならない。より有利に空戦をおこなうためにはどうすればいいのかが問題になる。重要なファクターに挙げられるのが飛行場の数である。それも前線に近い飛行場をどれだけ多く占領しているかが、航空戦の優劣を決める。都市よりも飛行場の占領に重点を置いたほうがいい場合もあるということに注意。

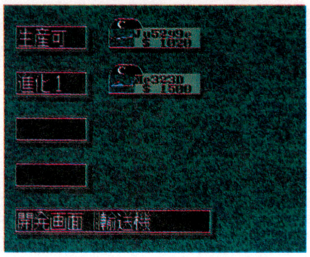
◐航空ユニットは燃料の残量に気を配る必要がある
◐飛行場にいれば、速攻で経験値が稼げるぞ





輸送機で兵員輸送だ

占領部隊となる歩兵部隊の最も効率の良い輸送手段が輸送機を使う方法だろう。特にグライダーを装備できる輸送機の場合、飛行場以外の場所にも部隊を降下させられるので大変便利だ。しかし、輸送機には武装がないに等しいので、敵の攻撃には十分注意しよう。



◐輸送機は比較的レベルアップに時間がかかる。大事に運用しよう

単独行動は危険すぎ

航空ユニットの最も危険な運用方法は単独行動である。航空ユニットはその移動力ゆえ、前線に近いところで行動する場合が多いのだが、単独では敵の反撃を集中して受けることになってしまう。そうなってしまうと、いくら強力な戦闘機でも帰還を果たすことは非常に困難だ。1機でも残っていれば後方で機数を回復することもできるが、全滅してしまっては元も子もない。単独行動は厳禁だ。



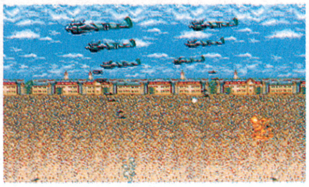
◐前線で敵機の集中攻撃にあってしまった。無事帰還できるだろうか



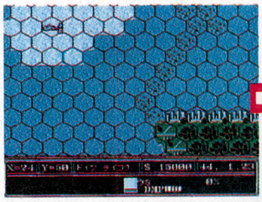
◐数ユニットを1セットにして前線に送ろう。帰還率は高いはずだ

捨て身の首都爆撃作戦

爆撃機の任務は敵の都市や飛行場などの戦略拠点を破壊することである。これによって敵の軍事行動に支障を与え、さらには軍事費の減少によるユニット生産にも大きな影響を与えることになる。しかし、もっと直接的な戦術として生産首都に対する爆撃がある。これは敵の生産首都の数が少ないシナリオの場合、一気に敵を全滅させることも可能という戦法だ。効果が大きいだけに非常に困難な戦法だが、運とタイミングがピッタリあえば異常なスピードでシナリオをクリアすることが可能になる。キャンペーン後半の連合軍の上陸作戦などのシナリオにおいて、チャンスが訪れることだろう。



◐どんな都市でも3ターンあれば完全に破壊できるだろう



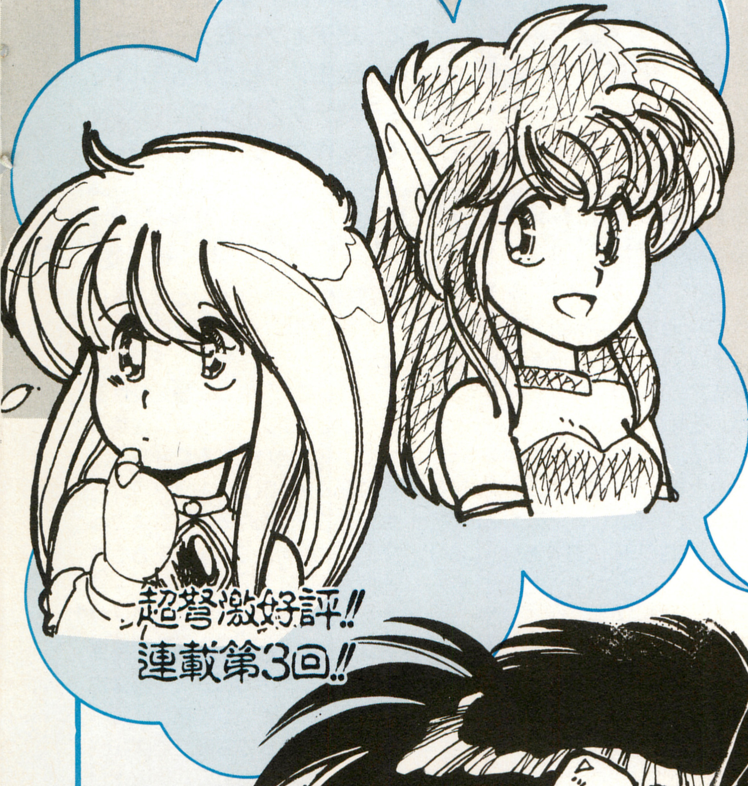


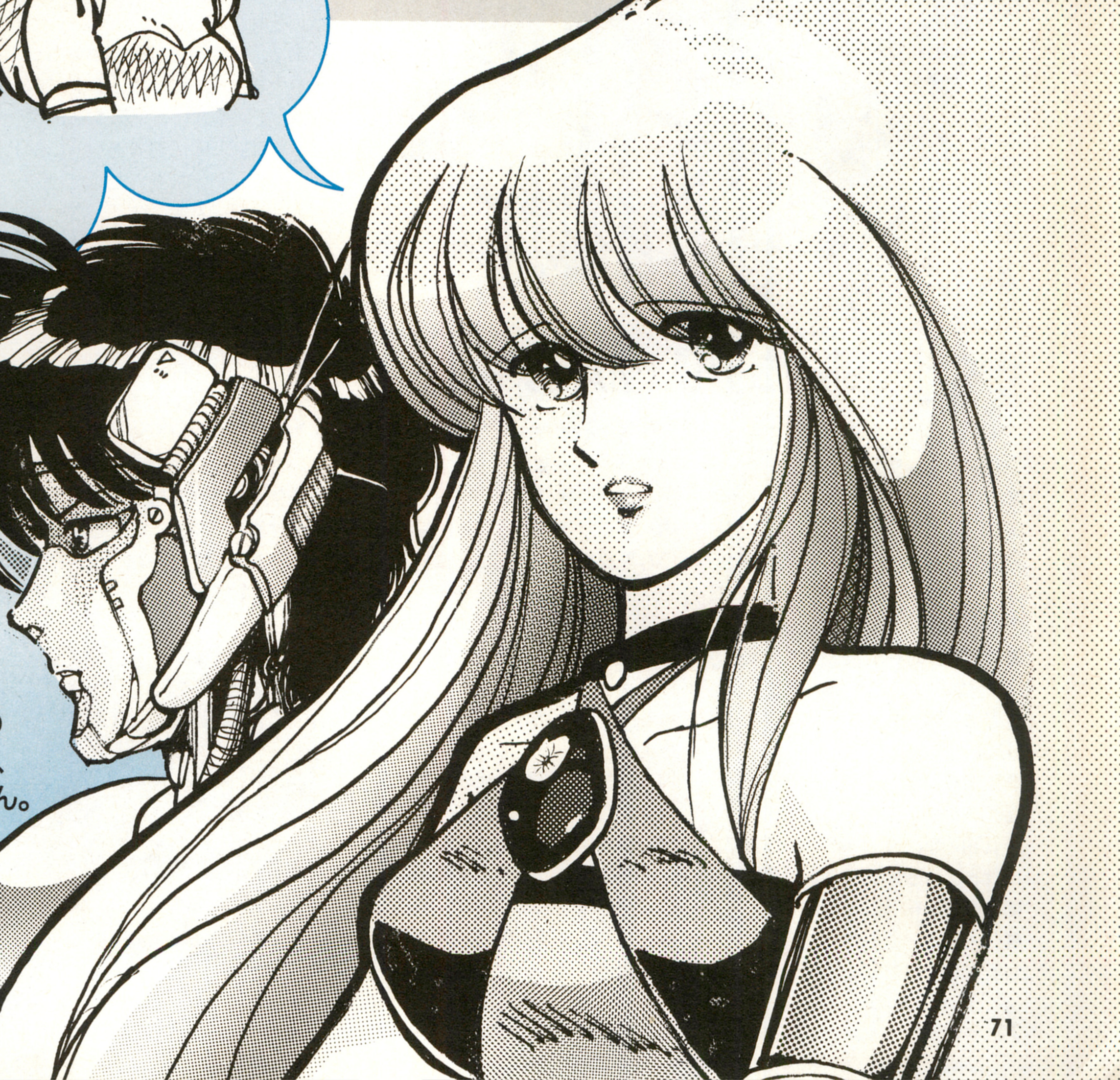
◐索敵を初級にしておき、敵首都が空になるのを待つ
◐航続距離を活かして、大きく回り込んで突入しよう

これさえ読めば、キミもセガファン、セガマニア、セガおたく!?

WAY to the SEGA FAN

ゼガ業務用ゲームの歴史を、ゲームフリークが年代順に紹介
●SEGA　ARCADE　HISTORY
メガドライブ用　CD-ROMの可能性をさぐる
●SEGA　突撃インタビュー
『ザ・スーパー忍2』発売!?　セガ新入社員の実体など
●SEGA　トピックス
アリサやルツなどをデザインしたフェニックス・りえさん
●SEGA　開発スタッフ　リレーエッセイ
マスターシステム末期の、隠れた名作アクション『孔雀王』
●SEGA　懐かしの名作ゲーム





ぼくたちは皆
セガのファン!!
他誌では得られない
セガの情報を超満載!!
今号のイラスト担当は、
『ファンタシースターIII』の
キャラクタデザインをした、
セガ開発部の尾崎豊中さん。
左上には『ファンタシ
ースターII』のネイ
も友情出演(?)
しているよっ!!

イラスト／尾崎豊中（セガ開発部）
※ＳＰＥＣ６月号より転載

業務用の老舗、セガの業務用ゲームの歴史を、ゲームフリークが年代順に完全紹介!!

SEGA ARCADE HISTORY

第3回



○『トランキライザー・ガン』のカタログ表紙

1980

テクノ・テクノと草木もなびく～1980年は1億1千総テクノ時代！ ビデオゲームに対する社会的地位も徐々に上昇。売り上げも上々！ ビデオゲームメーカーはたくさん誕生！ ヒット作もいくつか登場！ イエローマジックオーケストラはテクノポップで音楽業界で独壇場！ セガ・エンタープライゼスは新作ゲームで大繁盛っ！

コピー問題にJAMMAが対策を

まず、前回(1979年編)までのゲーム業界の歴史について、もう一度おさらいをしておこう。

●1951年にサービスゲームス（旧社名）としてスタートしたセガは、スポーツを題材にしたゲームなどを多数開発していった。

●と、同時に『ヘビーウェイトチャンプ』のような、操作法に対する提案のある実験作も積極的に作り出していた。

●世間的にはマイナーな存在だったゲームも『スペースインベーダー』(1978年／タイトー)の爆発的ヒットにより、あっという間にその市民権を得ることになる。

●ゲームというものがビジネスとして大きくなれば、当然そこに甘い汁を求めて集まってくるものがいる。コピー業者だ。ヒット作のアイデアを模倣するのならまだしも、プログラムごとコピーするような悪質業者の存在は、業界の大きな問題となっていた——。

以上のようなわけで、ゲームの不法なコピーは'70年代後半の業界にとって悩みのタネだった。それを解決するため1980年に発足したのが"ＪＡＭＭＡコピー対策委員会"である。セガを代表とするオリジナルメーカーの権利が法的に守られるようになるのはもう少し先のことだが、とりあえずはこのＪＡＭＭＡによって、ゲームは作品としての価値を問われるようになったのである。

1989年はテクノ時代の幕明け

さて、今回紹介する1980年というのは'80年代の幕開けでもあり、ゲーム文化が飛躍的に成長した意味も含めて、非常に重要な年である。それはなぜか？

まず、この年の社会現象のもっとも大きなものとして"テクノブーム"が挙げられる。テクノとは"テクノロジー"の略であり、コンピュータが科学技術のためだけでなく、一般の社会や生活、ゲーム、果ては音楽にまで影響をおよぼすことをあらわした言葉だ。

そして、'80年代がテクノの時代であることを決定づける大きなキッカケが、その前年にデビューしたＹＭＯ(イエローマジックオーケストラ)の存在だった。ビデオゲームにインスパイアされた彼らのデジタルな音楽性は海外でも高く評価され、テクノポップという名称(ＹＭＯ結成当時は"メタポップ"と呼ばれていたが)とともに、



○このアルバムの存在が、ウォークマンの売り上げを倍に増やしたとか

耳慣れぬ"テクノ"という言葉を広く世間にアピールする結果になったのだ。

こうしてゲームに影響を受けて発生したテクノブームは、逆輸入的にゲーム自身にも影響を与え、その後のゲーム文化を大きく躍進させることにもなる。これまでは文化的にもあまり価値のあるものとして見られていなかったゲームであるが、'80年代に入りテクノブームの到来とともに急速に市民権を得ていったのである。それはすべて"テクノ"という言葉が出発点であったといっても過言ではないだろう。

そこでセガである。今でこそゲーム業界にとって押しも押されぬトップメーカーになっているが、1980年当時のセガは何を考え、何を残してきたのだろう？

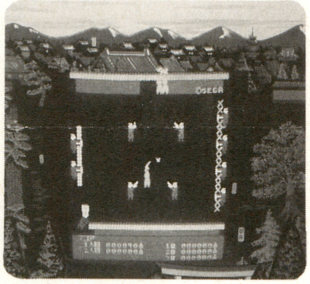
「(前略)——今年は開発力の大幅なパワーアップを図り、セガでなければできないというような数多くのバラエティーに富み、かつユニークな製品の開発に全力を傾け、皆さまのご期待に添いたいと思います——(後略)」これは'80年発行の『ゲームマシン』(アミューズメント通信社刊)に掲載された中山隼雄副社長(当時)のコメントだが、まさにこの言葉を実証するかのように'80年以降のセガは、驚異的なペースで新ゲームの開発に取り組んでいったのである。

名セリフ！ ムネン・アトヲ・タノム…

待（サムライ）

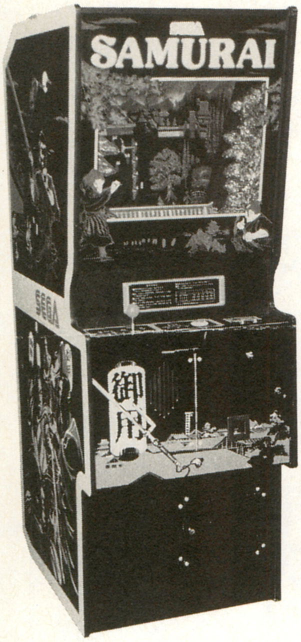
'80年、セガのオリジナルゲーム第１弾。これまでのゲームがSFかスポーツものに集中していたところへ、意表を突いてちょんまげものを出してくるあたり、セガもなかなかあなどれない。

ゲーム内容は主人公の侍を操作して、四方から斬りかかってくる刺客を倒すというものだが、現在のようにギリシャ神話や剣と魔法の世界を題材にしたゲームが存在しなかった当時、主人公が刀を振り回すというゲーム性は非常に斬新なものだった。


⬇大きな画面のように見えますけど実際のゲーム画面は内側のワクです

当然テーブル型もあるにはあったが、このゲームに関してはアップライト型が強烈だった。筐体の全面に施された忍者や御用ちょうちんといったイラストもさることながら、20インチしかない画面の周囲に落葉松や屋根瓦の絵を描いたハーフミラーをはめ込んで大画面に見せているところなど、驚きを通り越して感動すら覚えたものだ。ゲームの内容は覚えていなくとも、このド派手な筐体は覚えている人も多いことだろう。

また、このゲームはビデオゲーム界初のテレビCMが製作された作品としても重要だ。主に東京12チャンネル（現在のテレビ東京）で放映された侍の映像は、敵にやられた際に表示される「ムネンアトヲタノム…」という台詞とともに、業界の伝説となっている。



⬅ひたすら目立って集客効果満点の筐体。御用だ御用だ！

1980年・他社の動き

任天堂	●液晶ゲームの元祖『ゲーム＆ウォッチ』シリーズ発売。爆発的売れ行きを見せる。 ●潜水艦もの『ヘルファイア』発売。
ナムコ	●『ギャラクシアン』発表。〝インベーダーもどき〟が数多く出るなか、流れる星、滑らかなカーブで降下してくる敵など、新しい要素が満載されていて大ヒットを記録。
サン電子	●ビデオゲーム界初の音声合成で喋るゲーム『スピーク＆レスキュー』発表。「タスケテ！」「ヒャクテン」の声が不気味ながら快感だった。
日本物産	●『ムーンクレスタ』発表。３機合体式のマイシップと、不規則な動きの敵編隊が話題に。現在も小さなゲーセンには設置されていたりするほどのロングセラー。
ＳＮＫ	●『サファリラリー』発表。セガの『トランキライザーガン』を縦スクロールにしたようなアイデアは、斬新かつ楽しいものだった。
データイースト	●カセットテープの交換で簡単に新ゲームに変えることができる『デコ・カセット・システム』発表。第１期発売ゲームソフトは『戦国忍者隊』『マンハッタン』など３作品。

1980年のセガ業務用ゲーム

ゲーム名	登場月	内容
サンダンス	1月	米国シネマトロン社との技術提携で作られた９個のマス目に太陽を入れるゲーム
サムライ	3月	ゲーム界初の時代劇ゲーム。ムネンアトヲタノム…というセリフが時代劇気分
トランキライザーガン	5月	猛獣を麻酔銃で眠らせ捕らえるサファリゲームの元祖。サルは逃がす、象は重い
ディープスキャン	5月	『ディプスボム』リメイク版。この楽しさは沈黙の艦隊？　レッドオクトーバー？
カーニバル	7月	外国ウケするにぎやかな射撃ゲーム。急降下するトリが怖い。音楽のＯＦＦも可
ミサイルコマンド	7月	基地上空で展開される迎撃ゲーム。この緊張感はスカッドVS.パトリオット？
ターグ	7月	『風船割り』で有名な米国エキシディ社の製造許諾品。迷路型の宇宙戦争ゲーム
アステロイド	7月	米国アタリ社製造許諾品。ひと筆描き風隕石と三角なマイシップがテクノっぽい
スペース・タクティクス	10月	コクピットの中の宇宙で繰り広げられる怒涛の大量ボタン攻撃。どれを押すか？
N-サブ	11月	ブルーの階調が美しい潜水艦ゲームの佳作。〝サブ〟とはサブマリンの略称

※登場月は当時の資料によるものですが、地域によっては登場月が変わります。

ゲーム業界に野生の王国ブーム到来

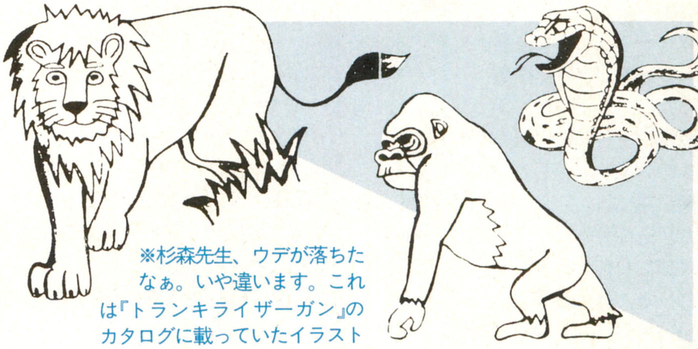
トランキライザーガン

独自の道を突き進むセガが『サムライ』に続いて発表したのが、この『トランキライザーガン』。

これはジャングルに見立てた迷路に潜む猛獣たちを麻酔銃で撃って捕獲するという内容の、ちょっとコミカルなイメージのアクションゲーム。辻斬り、返し撃ち、怒り待ちなど多数のテクニックが存在したり、捕獲した象をジープまで引きずる際には操作が重くなるなど非常に戦略性の高いゲームで、セガ作品のなかでもかなりの人気を集めていた。

ストーリー性のあるRPGがまだ誕生していないこの時代においてゲームを作るということは、物語設定などに頼らず純粋に新しいゲームアイデアを創造することであった。そういう意味では、この『トランキライザーガン』は新しいアイデアと高い戦略性にあふれた素晴らしいゲームだと言えるだろう。

ついでに付け加えるなら、この作品とほぼ同時期に『サファリラリー』（新日本企画、現在のSNK）というゲームも存在し、双方合わせて〝サファリものゲーム〟とも呼べるジャンルを形成していたが、残念ながらブームになるまでには至らなかったようだ。


※杉森先生、ウデが落ちたなぁ。いや違います。これは『トランキライザーガン』のカタログに載っていたイラスト

名作のリメイクとは、すなわち歴史

ディープスキャン

1978年にセガが発表した『ディプスボム』をリメイクしたものが、この『ディープスキャン』だ。

過去の名作を新技術でリメイクすることはたまにあるが、この作品のようにたった2年前のものを作り直すというのは珍しい。年間に製作すべきゲームのノルマが足りなかったか、あるいは『ディプスボム』の社内ウケがやたら良かったのかはわからないが、とにかくリメイクされて出来上がったこのゲームは前年の『ヘッドオン』と並ぶヒットになったのだから、セガの判断は正しかったのだと言えるだろう。

両ゲームでの変更点といえば、『ディプスボム』が時間内に何点取れるかを競うゲームであったのに対して『ディープスキャン』は残機制でより長い時間遊ぶことを競うゲームになっていたことだ。テクニック次第でいくらでも遊べるこのシステムは、こづかいの少ない少年ファンにとって非常に嬉しいシステムだったに違いない。

優秀なアイデアが詰まった実験作

カーニバル

さて次に紹介する『カーニバル』は、見た目にも地味で実際それほどのヒットも記録しなかったゲームであるが、セガの歴史を語るうえではどうしても欠かすことのできない作品だ。というのも、日本国内での評価こそ低かったが海外での評判は意外と良く、ビジネスとしては決して失敗作というわけではなかったからだ。

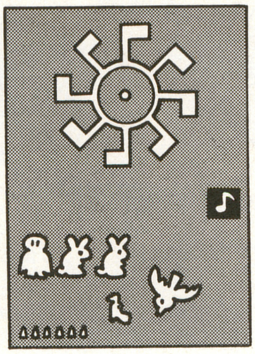
なぜ国内でウケなかったものが海外でウケたのか詳しい理由など今となっては知る術もないが、おそらく当時は日本よりも海外のほうがコンピュータゲームに対する理解が進んでいたので、このゲームが持つ奇妙なゲーム性を見抜いていたのだろう。

では『カーニバル』が持つ奇妙なゲーム性とはなにか？　まず、このゲームの基本スタイルは『インベーダー』と同様の画面上部にあるターゲットを銃で撃つものであった。けれどそのターゲットはウサギやアヒルのような可愛らしいものである。そして、そいつらを撃つ銃には規定の弾数制限があった。その弾数は数字でなく、画面下部に具体的な数として表示されていた。弾は貴重なものという演出…にしては、やけに小さいターゲット。可愛らしい動物の殺戮が繰り広げられる上で、能天気に回転するフラッグ。

これをヘンなゲームと言わずしてなんというのか／？

当時の中山副社長は「この作品は絶対にイケる／」と思っていたそうだが、その予想は少しだけ外れ、日本でなく外国でウケるという奇妙な結果となったわけだ。

もうひとつ、このゲームには面白いアイデアがあった。画面右端の"メロディ"ON・OFFスイッチである。しかもそれを単なるスイッチとして切り替えるのではなく、ターゲットと同様に銃の弾で撃つことにより、スイッチの切り替えという行為がゲームの中に組み込まれているのは、見事と言うしかない。こんなところも、この作品が海外で評価された理由のひとつなのだろうか。



◎自機であるピストルがやたらと小さくてなんだかオモチャっぽかったです

画期的な操作システムに感動／

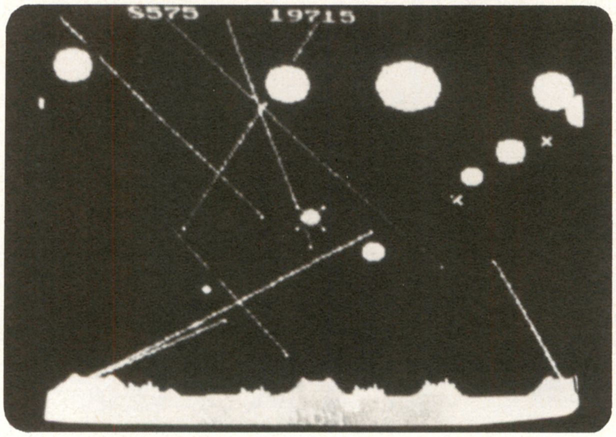
ミサイルコマンド

セガフリークにとって絶対に忘れられないのが、この『ミサイルコマンド』だろう。正確にはセガのオリジナル作品ではなく、米国アタリ社の製造許諾品としてタイトーも販売していたが、セガ・マークの入ったものが圧倒的に多く出回っていたので、セガのゲームとして記憶している人が多いはずだ。かく言う筆者も、今回の記事執筆のために資料を調べるまでは、タイトーもこのゲームを販売していたことなど知らなかった。

ゲーム内容は、上空から次々と降り注ぐ核機雷を、3カ所の基地から発射する迎撃ミサイルで撃ち落とすというもの。設定だけを聞くとこれといって特徴のないゲームに思えるかもしれないが、軌跡を残して飛来する機雷の爆発パターンや迎撃ミサイルが作り出す弾幕など、ゲームとは思えない、ある意味で芸術的な美しさをたたえていたのだ。

また、トラックボールと3つのボタンを使用した操作系も、これまでになく斬新なものだった。上級プレイヤーがトラックボールを華麗に転がし、3つボタンをピアニストのごとく弾く姿は、まさに芸術的光景を醸し出していた。

ちなみに、これは芸術的要素とは関係ないと思うが、7500点以下の低得点でゲームオーバーになった際の"END"という文字が、米国、ドイツ、フランス、スペインの4カ国語で設定できるようになっていた。つまりは世界各国に輸出する予定だったのだろう。実際に輸出されたかは不明だが。



◎ステージが進むごとに夜空から青空に変化したりして、昼夜を問わない攻防戦って感じ

ゲームの技術を2桁の数字で知る ランクシステムってなに？

この時期のセガゲームには、セガならではとも言える面白い特徴があった。ランクシステムだ。

これはゲームの腕前を2桁の数値であらわしたもので、言ってみれば偏差値のようなものと思ってもらえばいいだろう。どのゲームにも必ず組み込まれていたというわけではないが、今回紹介した作品のなかでは『カーニバル』と『ディープスキャン』に組み込まれていたことが確認されている。

ランクはもっともゲームがヘタな状態で99からはじまり、最高にうまいときには01になるという仕組みだ。どのようなプログラムでゲームのうまさを測っているのかはわからないが、単にコスアがよければランクも上がるというのではなかったようだ。

ゲーセンのゲームはクリアすることよりも「いかに上手なプレイができるか」というところに遊ぶ価値があるので、このランクシステムは非常にゲーセン的な優れたアイデアだったと言える。ぜひ今のゲームにも取り入れてほしいものだが…。

今宵あなたとアステロイドあたりで

アステロイド

こちらも米国アタリ社の製造許諾品で、日本での『インベーダー』並みに米国で大ヒットしたものを輸入した作品。

同じアタリ社の『スターウォーズ』(1983年)と同様に〝ベクタースキャン〟と呼ばれる画面方式のゲームで、ひと筆描きのようなグラフィックは今にして見れば頼りないが、当時は新鮮な印象を持ったものだった。大きい隕石はゆっくり、分裂して小さな隕石になると素早く画面内を漂う様子は、神秘的な魅力にあふれていた。

ぜひもう一度プレイしてみたいゲームのひとつだ。

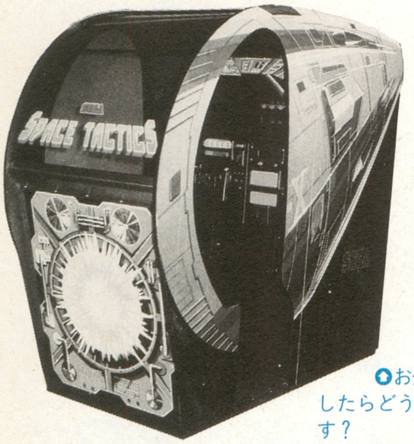
セガ史上で最高のボタン数を誇る

スペースタクティクス

このゲームは当時流行の宇宙戦争もので、宇宙から攻めてくるUFO軍団の攻撃を防ぎ、地上基地を守るという内容。『サムライ』同様にハーフミラーを使って3Dの立体感が表現されており、専用のコクピット筐体とともに臨場感たっぷりのゲームになっていた。

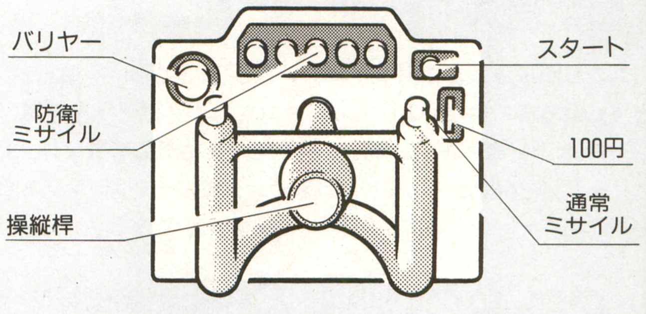
思わず入りたくなるコクピットデザインが優れたゲームであったが、実はその中に恐るべき罠が待ち受けていたことを覚えている人は少ない。

キミが新ゲームへの期待に胸をふくらませてシートに座ったとしよう。すると、目の前にズラリと並ぶボタンの数かず。なんとこのゲームは操作のためのレバー、ボタンの類が異常に多かったのである／（右上図参照）



⬆お金を入れた途端に筐体が噴射して発進したらどうしよう…なんて思ったことはないです？

『スペースタクティクス』の複雑な操作に 頭がパニックになる！



ライバルも多数出現した潜水艦モノ

N-サブ

当時のゲームは2方向レバーにボタンがひとつという操作システムから、ようやく4方向レバーにボタンが2つの時代に突入してきたばかりだったので、このイキナリな展開には度肝を抜かれた。

この作品はセガの『ディプスボム』(1978年)『ディープスキャン』(1980年)『サブロック3D』(1982年)などとひとまとめにして〝潜水艦シリーズ〟とも呼べる作品だ。なぜこれほどまでにセガが潜水艦を題材にしたゲームを作っていたのかはわからないが、どの作品もゲーセンではそれなりの人気を誇っていたので、当時の企画部に「潜水艦のゲームはヒットする／」というマーケティングがあったとすれば、それは正しかったということになるのだろう。

⬆〝サブ〟はサブマリン。では〝N〟は？答えはNUKE(＝核)です／



さて、ゲーム画面は上から順に空、海面、海中の断面となっており、海上と海中からプレイヤー側の原潜を攻撃してくる敵艦に反撃してゆくという内容。各水域をあらわすブルーのグラデーションが美しく、画面に顔を近づけてプレイしていると、海底に吸い込まれてゆくような錯覚をしたものだ。良くできたゲームではあるが、あえて気になる点をあげれば『ディプスボム』でせっかく『スペースインベーダー』の反転という面白いアイデアを創り上げたのに、この作品でまた『スペースインベーダー』式に戻ってしまったということだろうか。

GAME FREAK 想ひ出の参作！

田尻　智　ゲームフリーク社長。マッキントッシュ買ったぞ

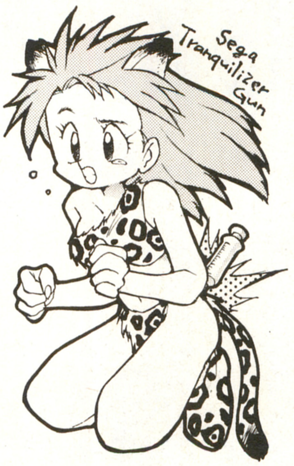
'80年はやっぱり『ミサイルコマンド』でしょう。学校をさぼって毎日…いや、放課後にいつもやっていました。当時ボクは中学生だったんですが、地元のゲーセンではよく大学生と順番を争っていましたね。今は基盤を買って好きなだけやってますよ。もちろん専門のトラックボール付きコンパネも買ってね。

杉森　建　漫画家さん。あつ紙毯に墨汁こぼしちゃったっ／

ぼくは動物が好きですからね。この時期といえば『トランキライザーガン』で遊びまくってました。象を待ち伏せしててよく踏んづけられたり、せっかく捕まえた動物たちをサルが全部逃がしてしまうのに腹を立ててしまったっけ。それ以来サルたけは嫌いになってしまいましたよ。

とみさわ昭仁　出版担当。まだしつこく『コラムス』やってます

ぼくの記憶で強烈なのが『サムライ』。場所はどこだか忘れたけど、どこかの地下街で薄暗い曲がり角を曲がった途端、ゲームコーナーでもないのにあの派手な筐体が唐突に3台あってビックリした覚えがあります。なんだか辻斬りにあったような気分でした。でも、ビックリしながらもしっかりゲームはやりましたよ。



イラスト/杉森建・富沢昭仁　参考資料/『ゲームマシン1980度版合本』(アミューズメント通信社刊)・『テレビゲーム』(UPU刊)

SEGA 突撃インタビュー

知りたいのに誰も答えてくれなかった疑問を解決すべく突撃取材を敢行

6月6日から9日まで開催されている「東京おもちゃショー」に出展されるのではないか？　と噂されているメガドライブ用のCD-ROM、「MEGA-CD(仮)」。今号6Pでもその特徴など、主にハード面を紹介しているが、突撃インタビューでは、ソフト面——どんなゲームができるのか？などを直撃してみた!!

CD-ROMの実力と可能性は？

昨年夏に発表(本誌'90年9月号)されて以来、音沙汰のなかったメガドライブ用CD-ROM。正式な発表はまだないものの(5月末日現在)、ようやくその実体が見え隠れしてきた。名称は「MEGA-CD(仮称)」。今回はその実力と、その可能性について、特にソフト面から、どんなことができるのか、インタビューを敢行した。出席者は、お馴染み(?)セガ企画本部・企画制作部の青木部長と、メガドライブ用『シャドーダンサー』の企画などを担当したMUさんだ。



編集部　まずCD-ROMの特徴とは何ですか？

青木　500メガバイト以上もの大容量と、CDによる音ですね。

定価1980円!?　月刊CDマガジン創刊!?

編集部　その大容量によって何が変わりますか？

青木　メガドライブで表現可能な分野が広がり、ゲームを中心に、マルチメディアに近づくでしょう。

編集部　具体的には？

青木　まずCDマガジンのようなものを、超低価格で出してみたいですね。

編集部　PCエンジンで出ている『ウルトラボックス』みたいのを発展させて、月刊で1980円で出すとか？

青木　やってみたいですね。

ノンストップで長時間のアニメが!?

編集部　PCエンジンのCD-ROMは、アニメが凄いとかよく言われますが？

青木　PCエンジンのソフトなら、すべて完全移植が可能ですね。

編集部　かなりの長時間、ノンストップで、アニメーションが可能という噂ですが？

青木　アニメーション機能は、相当強力ですよ。

編集部　昔ゲームセンターにあった、『ドラゴンズレア』のようなレーザーディスクゲームはどうですか？

青木　十分可能ですね。他にも、アニメ機能を活かして、電子小説のような、かなり本格的なアドベンチャーゲームもできるでしょう。

MU　映画的演出も採り入れてみたいですね。演出だけでなく、感動もできるものにね。

青木　MEGA-CDには拡大縮小など、多数の機能があります。今まではハードの制約で実現できなかったアイデアが、どんどん実現するでしょうね。新しい遊びが見つかるのではないでしょうか？

夢の1枚『ファンタシースター1・2・3』!!

編集部　大容量の可能性は、他にどんなものが？

青木　実際に発売するかどうかは別として、古いゲームを何本もいれた『メガドライブ　ベスト集』といったものも、技術的には可能です。

編集部　凄いっ!!　夢の1枚ですね!!

青木　『ファンタシースター1・2・3』とかね!!

MU　どうせ出すならリメイクしたいな。細かい改良はもちろん、「1」と「2」の間にストーリーのデモを入れるとか…。

青木　CDには『シャイニング&ザ・ダクネス』を500本以上入れる容量があるわけですし、技術的には問題がないわけです。

編集部　すべてはユーザーの要望次第といったところですか？

青木　そうですね。古いものを出すくらいなら、新作を出せ!!　って人もいるでしょうしね(笑)。

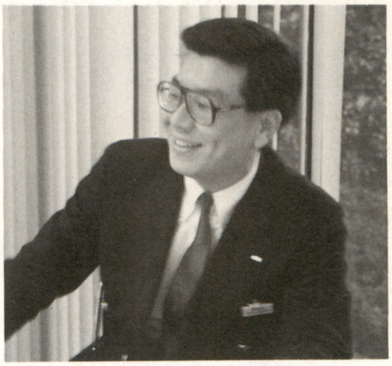


『ウルトラボックス』はCDの可能性の一つといえる!?



『ドラゴンズレア』。レーザーディスクゲームも可能!?

セガ企画本部・企画制作部の青木部長。偉くても毎日ゲームをする、仕事熱心な(？)人



同じ敵には二度と遭わないRPGも可能!!

編集部　今までのゲームは、CDになるとどう変わりますか？

青木　まず当然音が良くなります。あと、MEGA-CDの場合は、アニメや拡大縮小、回転など、多様な機能がありますから、AV面での演出はかなり強化されますね。

MU　ただそれだけでは、ゲームの本質は、発展しないですよね。

編集部　クライマックスの内藤さんは、CD-ROMでRPGをつくるなら、極端な話、同じモンスターとは二度と遭わない!!　くらいのものにしなければ、意味がない!!　って言ってましたしね。

青木　実際にそんなことが実現できるハードなわけですよ!!

そしてメガドライブはTV番組の1つに…

編集部　音が良くなって、容量が増えただけでは、CD-ROM本来の使い方ではないというわけですか？

青木　大容量がCD-ROM最大の特徴ですが、それで何をするのか?ってことが重要ですよね。

編集部　将来的には？

青木　小説のようなゲーム、映画のようなゲーム、雑誌のようなソフト、辞書のようなソフト、絵本のようなソフト、カラオケ…。メガドライブとMEGA-CDがホームエンターテイメントのとして、いわばTV番組の一つのような存在になれたら!!　と思うんです。

　イラスト／オカル(セガ開発部)　※SPEC7号より転載

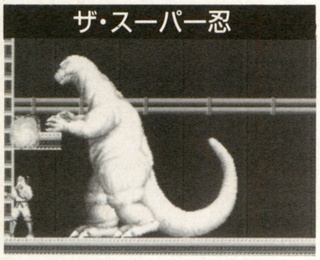
SEGAトピックス

メガドライブを含め、セガに関する
ちょっとした話題を紹介していくぞ

セガ社員でも知らなかったりする、意外な情報を満載。ちょっとしたセガ通になれるよ!!

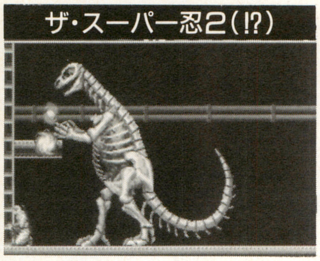
『ザ・スーパー忍2』発売!?

本当は2種類のバージョンがあるというだけ。例えば、初期バージョンの7面のボスは、普通の古代恐竜だが、新しいバージョンでは白骨化した古代恐竜になっている。ボスなどいくつかのキャラの絵が変更されているのだ。ファンならば、両方揃えるっきゃない!?



ザ・スーパー忍

'89年12月2日に発売された初期バージョンの『ザ・スーパー忍』の7面のボス、古代恐竜



ザ・スーパー忍2(!?)

現在売っているバージョンの7面の古代恐竜。他にもいくつものキャラが変わっているのだ

ジョイテレ・18歳のお姉さん

セガのテレフォンサービス「セガジョイジョイテレフォン」を担当しているお姉さんが代わるので紹介する。新しいお姉さんは「まゆみ」さん。今年の4月に入社したばかりの、東京都出身の18歳だ。現在ニックネームを募集中しているとのこと。詳しい応募方法などは「セガジョイジョイテレフォン」(☎03-3236-2999)を聞いてね。



ジョイジョイテレフォンの新担当、まゆみさん。18歳♡

ソニックの中身は新入社員

前号ではセガ新入社員入社式の模様を伝えたが、その後、新入社員たちはどうしているか? 4月中旬には社員研修を終え、全員配属先が決まった。その中の1人、マーケティング部に配属された大西俊英さんは、大阪出身の24歳。先程の「国際スポーツフェア」では、『ソニック』のぬいぐるみを着て歩きまわり、とても楽しかったそうだ。「セガ社員には5月病はありませんよ!!」とのことだ。



セガ・マーケティング部の期待(!?)の新人、大西俊英さん

ゼガ社歌「若い力」の歌詞

セガの新しい社歌、「若い力」の歌詞を紹介しよう。ちなみに作詩はセガ社員、作曲は若草恵だ。

一. 知的創造　あふれる　英知
共に築こう　豊かな文化
夢と希望は宇宙(おおぞら)高く
社会に貢献　我らが　使命
明日の創造　生命にかえる
セガ　セガ　セガ　若い力

二. 先進技術　絶ゆまぬ　努力
共に目指そう　新たな流れ
夢と希望は　海原広く
時代の先取り　我らが挑戦
未来の創造　生命にかえる
セガ　セガ　セガ　若い力

三. 人社一体　みなぎる　闘士
共に進もう　絆も固く
夢と希望は　永遠(とわ)に尽きない
目標追求　我らが誓い
世界の創造　生命にかえる
セガ　セガ　セガ　若い力

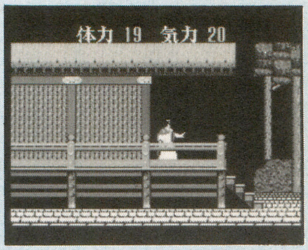
SEGA懐かしの名作 孔雀王

同名人気漫画からのゲーム化。

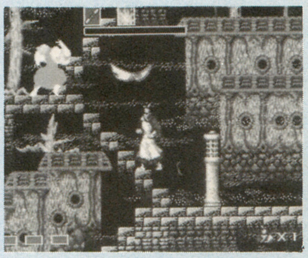
4Mの大容量を使い、アクションシーンと、アドベンチャーシーンを交互に進んでいくゲームで、ゲーム内容的にも水準以上の出来だったが、メガドライブ発売直前に出たため、あまり話題にならなかった不運な作品だ。

その約1年後、メガドライブで『孔雀王2　幻影城』も出た。

ちなみに原作者の荻野真は業務用基盤まで持つかなりのゲームマニアであり、9月に発売予定のアクションRPG『闘技王キングコロッサス』では、荻野真自身がゲームの原案から参加している。企画は『孔雀王2』も担当した、セガのつっちい氏。「多くの要素がある充実したゲーム」とのことだ。



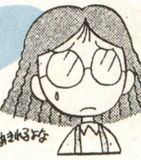
『孔雀王』。'88年9月23日発売／4M／5800円〔税別〕



『孔雀王2幻影城』。'89年11月25日発売／3M／6000円〔税別〕

SEGA開発スタッフ リレーエッセイ

第3回:フェニックス　りえ



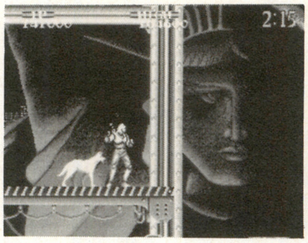
セガのゲーム開発スタッフに交代で書いてもらうエッセイ。3回めは数多くのゲームグラフィックを担当したフェニックス　りえさんだ!!

何を書けばいいのかなぁ? 私がセガに入社したのはもう7年前のことだからなぁ。あ、歳がばれちゃうかな!? まぁ、いっか!

私が入社して最初に担当したのは、マークIIの『チャンピオンボクシング』。当時の機械は色が少なくて、とにかくグラフィックには苦労したなぁ! 次が業務用の『忍者プリンセス』や『カルテット』。その後はマークIIIの『グレートベースボール』や『アレックスキッドのミラクルワールド』、『ファンタシースター』や『星をさがして…』、メガドライブの『獣王記』や『ワールドカップサッカー』、『シャドーダンサー』なんかをやったかな。それにしても、『シャドーダンサー』の自由の女神は大変だったなぁ!! 2メートルぐらいの大きな紙に描いてから、1画面ずつ写していったけ。あんな大変なものを描かせるなら、アメリカへ取材旅行させろっ!! なんてねっ!!

今は『ソニック』の仕事が終わって一息ついたとこ。「LABYLINTH」と「STARLIGHT」の背景を担当したんだけど、本当に面白いから楽しんでほしいな。全部のリングを集めるとかしてね!!

次回の担当者は、『ファンタシースターIII』のキャラデザインなどを担当した、尾崎豊中さん。彼女はあらゆる『三国志』のファンで、業務用『天地を喰らう』の基盤を買ってしまったほど。実は彼女、『ファンタシースターIII』のキャラを描いているうちに、敵キャラを担当していた人と仲良くなって、社内結婚をしてしまったのだ!! 結婚することが特徴のゲームをつくっているうちに、実際に結婚してしまったというわけ。あ、こんなこと書いたら怒られるかなぁ? まぁ、いっか!!



『シャドーダンサー』の自由の女神。正面の資料が少なくてねぇ

HYPER information

イベント情報からブックレビューまで、ゲームをとりまくあらゆる情報を幅広く集めてお届けするコーナー！

C.S.G.夏の発表会予定

「コンシューマー・ソフトウェア・グループ(C.S.G.)」が、千葉の幕張メッセで6月6日から9日に行われる「東京おもちゃショー」に、今年も合同出展する。「C.S.G.」とは、家庭用テレビゲームのソフトメーカーの集まりであり、その各メーカーが開発したばかりの新作ソフトを一堂に集めて展示する発表会が「C.S.G.新作発表会」である。その「C.S.G.」が、あの「東京おもちゃショー」に出展するというのだから、気にならないわけがない。

出展するメーカーは合計26社。そこで、各メーカーがどんなソフトを出展するのか、というのが最も気になるところだが、すでに出展が発表されているソフトをいくつか紹介しよう。まず、最近メガドライブに力を入れているナムコだが、メガドライブ用では、かわいらしいキャラクタのアクションゲーム『マーベルランド』、昨年、業務用として発表された野球ゲーム『球界道中記』、業務用では『フォートラックス』というタイトルだった4輪バギーバイクのレースゲーム『メガトラックス』の3本が発表される。その他にアスミックが『天下統一』、サン電子が『スーパーファンタジーゾーン』、東亜プランが『ゼロウイング』と『スラップファイト MD』、バリエが『中嶋悟F-1HERO MD』、パルソフトが『アンデッドライン』と『ダブルドラゴンII』を、それぞれ発表する。

今回の『おもちゃショー』では、セガがCD-ROMを発表するというウワサがあるので、各ソフトメーカーが専用ソフトを発表する可能性も大いに考えられる。

その「おもちゃショー」に独自にブースを出展するメーカーは、上記のナムコやタイトーが挙がっている。今後のメガドライブを知るための絶好の機会となるだろう。



⇧今年３月の東京での模様。今回は、どんなソフトが出展されるのだろうか

国際スポーツフェアレポート

去る4月28日から5月6日の間、国立代々木競技場とその周辺において「国際スポーツフェア'91春」が開催された。

セガのブースでは、ゲームセンターでも大好評の『R-360』の筐体で『ラッドモビール』を動かすという、今回だけの特別サービスや、実際のF-3のマシンにアーケード版『スーパーモナコGP』の通信バージョンを搭載したもの、後楽園遊園地で既に稼働中の『CCDカート』を80畳分の巨大フィールドでプレイできるもの、などが出展されていた。ほかにも、ゲームギアやメガドライブの新作フリープレイコーナーや、ゲームギアを2台、対戦ケーブルをつないだ状態で持ち運び、『スーパーモナコGP』で勝負して勝った人には商品をくれる、というイベントも行われていた。

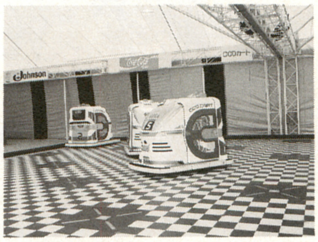
セガのブース以外では、フジテレビがF-1グッズの販売を行っていたり、アイレムはPCエンジン用『レーシング魂』を持ち込んでゲーム大会を行っていた。そして、NTTのブースでは「ちびまる子ちゃん」のカレンダーを無料で配っていた。その他にも会場内にミニサーキットを設け、FJ1600の模擬レースをやっていた。

今回の充実ぶりを見ると、次回も期待せずにはいられない。

⇧右の女性がゲームギアで対戦してくれたセガの「アタックギャル」



⇧「CCDカート」。後楽園遊園地でも稼働中。体感スピードはスゴイ



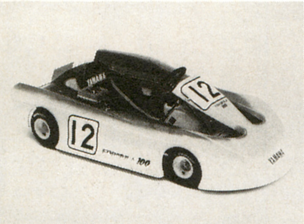


⇧今年も多くの人々が会場に足を運んだ

ナムコレースゲームコース募集

ナムコが、『ファイナルラップ3(仮称)』を登場させる。それに伴い、ゲーム中に使用されるコースを一般公募する。以下に紹介する、実在するサーキットによく似た4コースの中から選んで、下記の宛先に応募しよう。

①「オーストラリア」　中高速の準公道サーキット



○これが賞品のレーシングカート。ほかにもテレビや電話が当たる

②「イギリス」　世界で最もスピードの出る超高速サーキット
③「ドイツ」　深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット
④「ハンガリー」　20ヵ所もコーナーのある低速テクニカルサーキット

レーシングカートなど豪華賞品が合計6名、はずれてもテレホンカードが、100名に当たる／

ハガキに、走ってみたいコース名、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、ナムコに対する意見・希望などがあれば記入の上、〒146東京都大田区多摩川2-8-5株式会社ナムコ「FL3コース公募　メガドライブFAN」係まで応募しよう。6月15日消印有効。

ゲーム図書館のリリース情報

ゲームのタイトル数も増えて、やっとライブラリーらしくなってきたメガモデムのゲーム図書館。そのライブラリーに、また新たなシリーズが増えた。

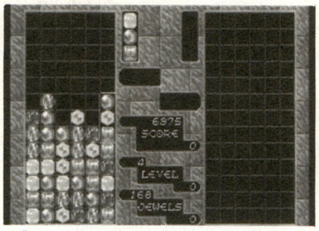
『セガ・ミュージックコレクション』と名付けられたこのシリーズは、セガから発売されるソフトの音楽だけを聞ける音楽ライブラリーだ。第1弾として5月29日からリリースされたのは3つのゲームのBGM。『ボナンザブラザーズ』、『ソニックス・ザ・ヘッジホッグ』、『ファンタシースターIII』だ。「PCエンジンのCD-ROMソフトよりも音がいい」などと言われることもあるほどメガドライブのサウンドは充実している。ゲームソフトを買わないでもこのライブラリーで音楽を聞けるというのはいい。また、発売前のソフトのBGMがリリースされたりもするので、いち早くそのゲームの世界を知ることができる。

そのほかの新作としては、『コラムス』が年末にリリースされることが決定。業務用の『コラムスII』のような対戦型になるということで、カセットで発売されたものとはかなり違う。また、業務用では不満のあった点なども改良が加えられ、業務用ともまた違う、ゲーム図書館だけでしか遊べない『コラムス』になるらしい。

そんな『コラムス』だが、カセット版の1人プレイのものが6月にリリースされる。ただしこれはゲーム大会用のもので、大会期間中のみのリリース。今度の大会では1時間内の得点を競いあう。



○5月29日からリリースされた『セガ・ミュージックコレクション』

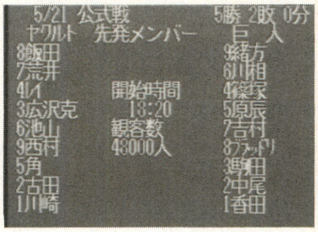


○これはメガドライブ版の『コラムス』。ゲーム図書館版はまた違う

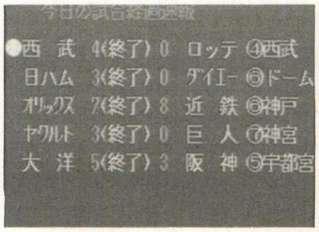
プロ野球VANサービス開始

メガドライブを使ったオンラインのプロ野球データ通信、「プロ野球VAN」のサービスがついに開始された。前にもこのページで紹介したが、このシステムは、メガドライブとメガモデムによるデータ通信という形で行われる。もちろんこのサービス専用のカートリッジと、電話回線が必要だ。また、通信中の電話料金とは別に3分間180円のサービス料が必要。

カートリッジは7000円(税別)でセガから発売されているが、通信販売のみ。通信販売の申込みは、セガサポートセンター(TEL.0120-012235)まで。



○試合前に先発メンバーのチェック。テレビ中継の下準備にもいいかも



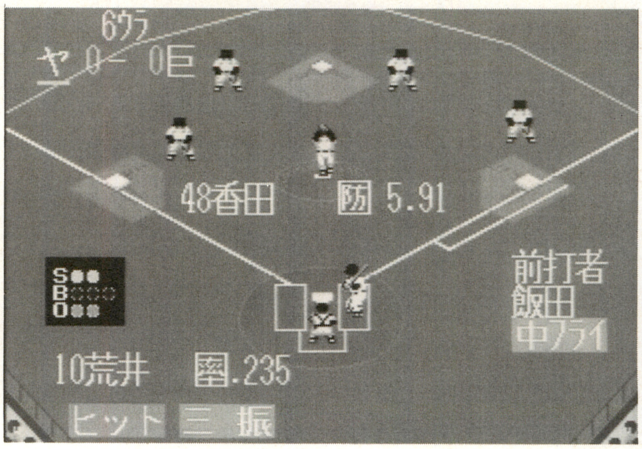
○どうしても各地の途中経過を知りたくなったら電話しようか？

便利な利用法

このプロ野球VANを利用すれば、セ・パ両リーグのすべての試合の状況をリアルタイムで知ることができる。また、選手の個人データや球団の成績を見ることもできるわけだ。しかし、リアルタイムで情報を追う実況中継のモードは、出塁したりアウトになったりしないと情報が送られてこない。したがって、電話をつないだままテレビ感覚で見ているというのはかなり割高なようだ。途中経過が気になるときや、結果だけをいち早く知りたいときだけアクセスするのがいいだろう。たとえば、学校や会社から帰ってきて、まだテレビ中継が始まっていないうちに先発メンバーを確かめたりするのにいいだろう。また、プロ野球のニュースが始まる深夜よりも前に試合結果をみたいときなどはとても便利。

ところで、このプロ野球VANのROMカセットには、電源を切るまでは情報を記録しておくことができる。選手データや成績はもちろん、終了した試合の内容も記録しておけるから便利だ。大好きなチームの試合は、カートリッジに記憶しておき、電話を切ってから楽しもう。

また、試合に関連した情報サービスも今後充実させていく予定だ。試合当日の球場付近の天気予報や、前売り券の情報サービスも開始されることになっている。



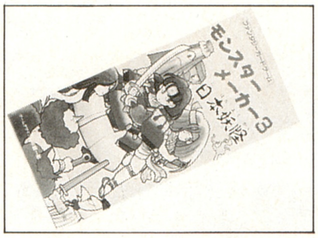
○これは実況モード。ちょっと割高なのがたまに傷

カードゲーム モンスターメーカー

最近はなぜかカードゲームが大流行している。その内容は、ほとんどジャンケンのような単純なものから、かなり複雑なものまで多種多様。とくに最近人気なのがイラストレーター九月姫氏描くところの「モンスターメーカー」シリーズ。現在のところ10本ものシリーズが発売されており、最近ではボードゲームやメタルフィギュア付きのものまで発売されている。その人気は衰えるところを知らない。



⬆元祖「モンスターメーカー」のパッケージ。かなり売れているらしい



⬆武者たちが妖怪退治？ 「3」だけはシリーズ中異色のゲーム

モンスターメーカー1〜6

さて、「モンスターメーカー」とはどんなゲームかというと、RPGタイプのカードゲームといえるだろう。キャラクタは基本的には成長しないが、その主人公になりきってプレイするという意味ではRPGの感覚だ。

しかしゲームはあくまでもカードゲーム。ダンジョンもイベントも、もちろんモンスターや自分のキャラクタたちもカードで表現されている。こういったカードを使い、それぞれのキャラクタ同士で戦闘などをするわけだが、これはサイコロを使う。

さて、ここまで説明してくればわかるとは思うが、このモンスターメーカーはひとりで遊ぶことはできない。もちろんひとりでできないこともないが、かなり寂しい…。最低でも2人、できれば3、4人でプレイするのが適当だ。みんなでわいわいサイコロを振ったりカードを奪い合ったりするのがカードゲームの醍醐味。

そんなカードゲームの中でも「モンスターメーカー」シリーズはダントツの人気を誇っている。この理由は、ゲーム性の充実に加え、九月姫氏のイラストによるところが大きいようだ。現在のところ「モンスターメーカー」として通し番号がついているものが6本、番外シリーズといえるものが4本発売されている。

通しの6本は「3」を除いて登場キャラクタや世界観は統一している。ちなみに「3」は源平武者もどきが日本妖怪を退治する。

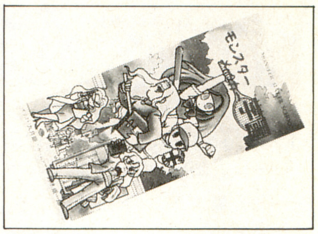
各2060円（税込）で発売中。



⬆カードとサイコロでプレイしていく。絵がカワイイ？

学園シリーズ

番外シリーズといえるのがこの学園シリーズ。このシリーズの目的は、たとえば「モンスターメーカー学園」は卒業までに男女のカップルをつくることだとかいったほのぼのとしたもの。そのほか「学園祭」は、とにかくわいわいイベントをやって得点を競うものであったり、「修学旅行」はお金や友達をあつめて思い出づくりに旅行に出かけるものであったりと、異色のカードゲーム。サイコロすら必要ないものもあったりする。



⬆九月姫氏のキャラクタがカワイイ「モンスターメーカー学園」

このシリーズはまさに九月姫氏なればこそのある種のキャラクタのりだ。このほかの番外としてはモンスターメーカーのキャラクタが宇宙に飛び出した「宇宙商人」なんてものもある。

ボードゲームタイプ

さて、この「モンスターメーカー」シリーズだが、カードゲームだけにとどまらず、ボードゲームまである。

さてこのボードゲームだが、一見するとゲームボードや駒などはウォーシミュレーションゲームのように見える。しかし実はやっぱり「モンスターメーカー」。サイコロまかせのすごろくといった風情が強い。駒のイラストが小さいのがファンとしては物足りないかも？

さて内容は、「ドラゴンアタック」の方は、攻め寄せてくるドラゴンたちを倒し、町を復興させるのが目的。「ドラゴンストレンジャー」は宝探し的なものだ。

どちらもカードゲームより安い1545円（税込）で発売中。



⬆ちょっとパッケージが大きいボードゲームタイプ。値段も安い



⬆ボードとサイコロと駒が内容。これは「ドラゴンアタック」

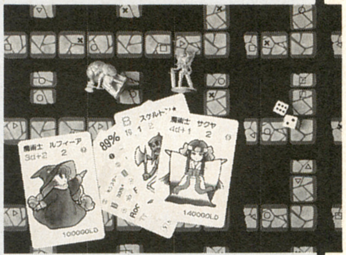
テーブルトークタイプ

正確にはテーブルトークとはいえない。なにしろ「ダンジョンウォーズ2」は1人でもプレイできるのだから…。

このシリーズは、カードゲームとボードゲームが一緒になったような大がかりなもの。多人数でプレイする場合には、1人がマスターとなり、ほかのメンバーがプレイヤーとなる。このため、3人以上いたほうが楽しめる。マスターは、それぞれのプレイヤーの戦闘やイベントを判定することになる。また、ダンジョン用のマップはいくつかに切ってあり、それを組み合わせることによって毎回違ったプレイをすることが可能だ。

また、1人プレイの場合でも判定カードの使用によって滞りなくプレイすることができる。でもやっぱり多人数でプレイしたい…。

ところでこのゲームの駒はメタルフィギュア（金属製の人形）なのだが、マニュアルに色の塗り方まで書いてあるのがマニアックだ。価格はそれぞれ3500円（税別）。



⬆「ダンジョンウォーズ2」は1人でも遊べてしまうというすごさ

NEW! CD&BOOK&VIDEO

CD

ブルー・アルマナック



徳間ジャパン／6月22日発売
CD2500円(税込)

メガドライブ用同名ソフトのCD。ゲームソフトと同時発売される。ゲームミュージック初の試みとして、このCDに収録されたサウンドの中にゲーム攻略のヒントが隠されている。音楽制作は『ジノーグ』などのキューブが担当。

雷牙



ポニーキャニオン／発売中
CD1500円(税込)

テクモの業務用シューティングゲーム『雷牙』のCD。オリジナルバージョンはもちろんのこと、音声合成による効果音を集めて編集したボイスコレクションも収録している。『雷牙』の魅力をたっぷり味わえる。

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス Vol.5



ビクター音楽産業／6月21日発売
CD1500円(税込)

好評のこのシリーズ第5弾は、業務用の新作『ローリングサンダー2』だ。Vol.4の『ドラゴンセイバー』と同様に、未使用曲も収録されている。曲中に、効果音も入っている。

新大陸／ZUNTATA



ポニーキャニオン／6月21日発売
CD2500円(税込)

『ダライアスII』や『ルナーク』など人気ゲーム6作の、オリジナルバージョンとアレンジバージョンが各1曲ずつ収録されている。アレンジは、ZUNTATAのメンバーと『ラストエンペラー』の上野耕路などがあたっている。

ヒューマンファクター／メタル・チャーチ



エピック・ソニー／発売中
CD2300円(税込)

アメリカのヘヴィメタル・バンドの2年振りにリリースされる新作。前作発表後、レーベル、マネージメントを移籍。新たな気持ちで制作された本作は、ヴォーカルを中心にアグレッシブなサウンドがハードに展開している。

ルーカス・フィルム・ゲームズ



メルダック／発売中
CD3000円(税込)

あのジョージ・ルーカスの主催する「ルーカス・フィルム・ゲームズ」のゲームソフトの中で使用されていた音楽が、世界的に活躍しているプロデューサー、小野誠彦によってまったく新しい曲に生まれ変わった。

BOOKS

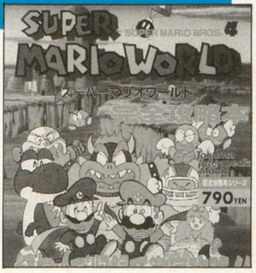
RPG攻略大全'91



徳間書店／発売中
ファミリーコンピュータマガジン編集部編／980円(税込)

昨年発売された攻略大全は、RPGのほかに、シミュレーションゲームとアドベンチャーゲームが掲載されていたが、本年度版では、RPGのみに的が絞られている。しかも、'90年度版ではファミコンのゲームのみだったが、本年度版では、ゲームボーイのゲームも掲載されている。

スーパーマリオワールド完全攻略本



徳間書店／発売中
ファミリーコンピュータマガジン編集部編／790円(税込)

完全攻略の名に恥じず、スーパーファミコン用ソフト第1弾として発売された「スーパーマリオワールド」を徹底解剖している。マップやウル技のみならず、初心者編、中級者編、上級者編と、プレイヤーのレベルに合わせた攻略方法も掲載されている。

VIDEO

レンタマン　第1号



ネクスタート，ポニーキャニオン／発売中
ビデオ14214円(税込)

永井豪、江口寿史、夢枕獏、山崎理の4人の作家の作品が、この1本のビデオに収録されている。アニメビデオとしては初めての連載形式をとっていて、第2号は5月21日。以後、2ヵ月ごとに第3号、第4号と順次発売されるので、コミック誌感覚で楽しむことができる。

バブルガム・クラッシュ！1



ポリドール／発売中
ビデオ9400円(税込)

人気のアニメビデオ「バブルガム・クライシス」が、装いを新たに帰ってきた。物語の舞台は、近未来のTOKYO、そして主役はナイトセイバーズの4人、と基本的には「バブルガム・クライシス」の続編として制作されている。しかし、前作を見ていない人でも十分楽しめる作品となっている。

ディック・トレイシー



DHVジャパン，ポニーキャニオン／7月15日発売／ビデオ16274円(税込)

日本でもお正月映画として公開され、メガドライブ用のゲームも発売された「ディック・トレイシー」がついにビデオ化される。主演はウォーレン・ベイティ。彼は制作と監督も兼任している。アメコミの世界を見事に再現した赤、青、黄などの原色の世界は、今年度のアカデミー美術賞を受賞した。

AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE

MEGA DRIVE

Weekly Hit Chart! 週間ヒットチャート！

ソフトを買うときにはまず情報を…というキミ／ 毎月欠かさずこのページを読んでいるかな？ 今月も人気ゲームの情報から、最新ゲームの成績までの様々な情報を、やりくり上手の読者諸君にお送りする。お小遣いを増やす方法は書いていないけど、お得な買い物のできる"虎の巻"を目指しているのだ!!

3/25〜3/31

1 シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／'91年3月29日発売
ロールプレイング／8700円
初登場にして首位は、当然といえば当然といえる。当分首位の座を守りそう。

2 バハムート戦記
セガ／'91年3月8日発売
シミュレーション／6800円

3 ふしぎの海のナディア
ナムコ／'91年3月19日発売
アトベンチャー／6500円

4 ミッドナイトレジスタンス
データイースト／'91年3月29日発売／アクション／7800円

5 省偵物語
日本テレネット／'91月3月29日発売／麻雀／8400円

6 ヴァリスIII
日本テレネット／'91年3月22日発売／アクション

7 斬〜夜叉円舞曲
ウルフチーム／'91年3月29日発売／シミュレーション／8500円

8 魔物ハンター妖子ー第7の警鐘ー
日本コンピュータシステム／'91年3月22日発売／アクション／6500円

9 モンスターレア
セガ／'90年12月22日発売／アクション／6000円

10 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
ゲームアーツ／'90年12月14日発売／麻雀／6800円

4/1〜4/7

1 シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／'91年3月29日発売
ロールプレイング／8700円
春休み中ということもあって、ドトウの快進撃。いつまでこの勢いは続くのか。

2 雀偵物語
日本テレネット／'91年3月29日発売
麻雀／8400円

3 斬〜夜叉円舞曲
ウルフチーム／'91年3月29日発売
シミュレーション／8500円

4 ふしぎの海のナディア
セガ／'91年3月19日発売／アドベンチャー／6800円

5 バハムート戦記
セガ／'91年3月8日発売／シュミレーション／6800円

6 エアロブラスターズ
KANEKO／'91年1月31日発売／シューティング／6000円

7 ダライアスII
タイトー／'90年12月20日発売／シューティング／8900円

8 エレメンタルマスター
テクノソフト／'91年12月14日発売／シューティング／6800円

9 アイラブ／ミッキーマウス／ ふしぎのお城大冒険
セガ／'90年11月21日発売／アクション／4800円

10 ストライダー飛竜
セガ／'90年9月29日発売／アクション／7000円

ディスカウントショップ格安ソフトBEST5

ディスカウントショップの中には、中古ソフトも置いているところが増えてきている。今回、値段を調べた店でも2軒が中古を扱っていたので右ページの中古ソフトの表も参考に、中古と新品の値段のわりあいを見くらべてほしい。

まず、東京の江戸川区内にある「オカジマ電器」。ここは総合電器店で、ゲームソフトの他にも、ビデオテープやステレオなどなんでも揃う。売出しのときにはメガドライブやファミコンソフトの目玉商品が売られる。ちなみに今年の正月は『フェリオス』が980円だった。そして、ゲームソフトの店がたちならぶメッカ秋葉原。今回は、店が集中しているところから、少し離れた店を選んでみた。

ゼットは店員が親切なことと、全体が3割引き以上なのが目についた。アングルはメガドライブよりもファミコンがメインのようだ。777円なんてソフトがあった。

順位	東京・大杉 オカジマ電器		東京・秋葉原 アングル		東京・秋葉原 ゼット	
1	ヴォルフィード	1980円	フェリオス	2200円	E SWAT	1980円
2	サイオブレード	1980円	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	3400円	孔雀王2 幻影城	1980円
3	アトミックロボキッド	2980円	バトルゴルファー唯	3600円	インセクターX	1980円
4	デンジャラスシード	2980円	ワードナの森SPECIAL	3980円	ラスタンサーガII	1980円
5	ダイナマイトデューク	2980円	VERYTEX	4100円	史上最大の倉庫番	1980円

＊データは5月17日現在の店頭価格による。価格が同じものは割引率で順位を決めました。

4/8〜4/14

1 シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／'91年3月29日発売
ロールプレイング／8700円

3週目でも、むかうところ敵なしといったところ。連続1位の記録を作るのか。

2 ジョー・モンタナ　フットボール
セガ／'91年3月1日発売
スポーツ／6000円

3 ヴァリスIII
日本テレネット／'91年3月22日発売
アクション／8400円

4 アイラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険
セガ／'90年11月21日発売／アクション／4800円

5 スーパーモナコGP
セガ／'90年8月9日発売／レース／6800円

6 バハムート戦記
セガ／'91年3月19日発売／アドベンチャー／6800円

7 ふしぎの海のナディア
ナムコ／'91年3月19日発売／シミュレーション／6800円

8 ミッドナイト　レジスタンス
データイースト／'91年3月29日発売／アクション／7800円

9 モンスターレア
セガ／'90年12月22日発売／アクション／6000円

10 コラムス
セガ／'90年6月30日発売／パズル／6500円

4/15〜4/21

1 シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／'91年3月29日発売
ロールプレイング／8700円

首位について、はや4週目。もはや横綱相撲的な貫録すらあるほどだ。

2 バハムート戦記
セガ／'91年3月8日発売
シミュレーション／6800円

3 ダライアスII
タイトー／'90年12月20日発売
シューティング／8900円

4 スーパーモナコGP
セガ／'90年8月9日発売／レース／6000円

5 ふしぎの海のナディア
ナムコ／'90年3月19日発売／アドベンチャー／6500円

6 ヴァリスIII
日本テレネット／'91年3月22日発売／アクション／8400円

7 スーパーバレーボール
ビデオシステム／'91年2月1日発売／スポーツ／5800円

8 ミッドナイトレジスタンス
データイースト／'91年3月29日発売／アクション／8500円

9 斬〜夜叉円舞曲
ウルフチーム／'91年3月29日発売／シミュレーション／8500円

10 VERYTEX
アスミック／'91年4月5日発売／シューティング／6800円

4/22〜4/28

1 ラングリッサー
日本コンピュータシステム／'91年4月26日発売
シミュレーション／7300円

まさかの『シャイニング＆ザ・ダクネス』の首位転落！　5週目は激戦だった。

2 三国志列伝　乱世の英雄たち
セガ／'91年4月26日発売
シミュレーション／8700円

3 シャイニング&ザ・ダグネス
セガ／'91年3月29日発売
ロールプレイング／8700円

4 火激
ホットビィ／'91年4月26日発売／アクション／7700円

5 ミッドナイトレジスタンス
データイースト／'91年3月29日発売／アクション／7800円

6 バハムート戦記
セガ／'91年1月31日発売／シューティング／6000円

7 エアロブラスターズ
KANEKO／'91年3月29日発売／シューティング／8400円

8 雀偵物語
日本テレネット／'91年3月29日発売／麻雀／8400円

9 魔物ハンター妖子ー第7の警鐘ー
日本コンピュータシステム／'91年3月22日発売／アクション／6500円

10 斬〜夜叉円舞曲
ウルフチーム／'91年3月29日発売／シミュレーション／8500円

全国中古ソフト BEST5

今回の「ゼット」と「アングル」は左のページのディスカウントでも紹介しているので価格を見くらべてほしい。なかには、中古のほうが新品ソフトよりも高い！　なんてのがある(ソフトの人気などにもよるが)。秋葉原などの中古屋にならぶ中古ソフトは大体同じような顔ぶれだが、たまに「おっ」というものがあるので、こまめに足を運ぶとおもわぬソフトにめぐりあえるかも。また、秋葉原の中古屋では、流通ルートの関係からか発売日の前にソフトが堂々と売られていることもある。今回も『ボナンザ ブラザース』が発売2日前なのに張り紙つきで目立つところにブラ下がっていたのが印象的だった。そして、東京郊外にある「Piw」(ピウ)は、パソコンソフト店として、関東近県になん店か支店があるのだが、とにかく信じられないほど安い！

世の中は広いものだと感じた。

順位	東京・国立 Piw		東京・秋葉原 アングル		東京・秋葉原 ゼット	
1	スーパーハイドライド	600円	スペースハリアーII	1600円	ヴァーミリオン	1000円
2	ダーウィン4081	600円	孔雀王2　幻影城	1680円	ウィップラッシュ	1600円
3	カース	1000円	ジャンクション	1700円	スタークルーザー	2980円
4	ズーム	1000円	フェリオス	1800円	シャドーダンサー	2980円
5	アレックスキッドの天空魔城	1000円	メガパネル	2300円	ストライダー飛竜	2980円

＊データは5月17日現在の店頭価格による。価格が同じものは割引率で順位を決めました。

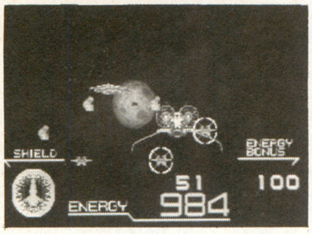
Hit Chart Voice！

やはり、予感どおりセガの超大型体感ロールプレイングゲーム『シャイニング＆ザ・ダクネス』が、発売第1週目から首位に君臨した。メガドライブの発売元と、あの『ドラゴンクエスト』の『III』と『IV』の製作に関わった人たちがスタッフとして共同で作ったロールプレイングゲームだけに、ユーザーの関心も高かったので、当然の結果といえるだろう。そして、連続1位の記録をうちたてると思っていたのだが…。なんと、日本コンピュータシステムの『ラングリッサー』が発売から2日間の売上データしかないというなかで『三国志列伝』『シャイニング＆ザ・ダクネス』らをおさえ首位に。『シャイニング＆ザ・ダクネス』が、製作した分のほとんどを売りつくしたといえばそれまでだが、それにしても『ラングリッサー』の健闘は失礼かもしれないが、予想外だったといってもいいだろう。その他では『コラムス』などが根強く売れているようだ。

＊売上高は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計した結果です。価格は消費税を含みません。

買いたいゲーム BEST20

今月もどっかりと1位の座についた『アドバンスド大戦略』だが、発売日が何度も延期になっての連続首位というのは決して誇れるわけではない。先月のカレンダーにタイトルが載っただけの『ゴールデンアックス2』と『3×3EYES』が、いきなりのランクインというのはオドロキ。全体的に見て夏に発売を予定している、いわゆるビッグタイトルに人気が集まっているようなかんじであるといえる。しかし、パソコンからの移植や続編を望む声が多い。



⇧突然発売日まで決定した『ギャラクシーフォースII』。デキはいい

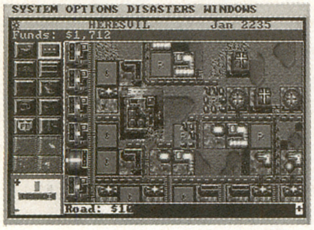


⇧セガの新イメージキャラクタ『ソニック』が大活躍する

順位	ゲーム名	メーカー名	%	発売日	コメント
1	アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦	セガ	24.9	6月21日	いよいよドイツ電撃作戦開始だ! おまたせ
2	ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ	セガ	15.8	7月26日	夏一番の期待作。痛快アクションの決定版!
3	ギャラクシーフォースII	CSK総合研究所	9.8	7月13日	いきなり急浮上。やはり体感モノは強いなあ
4	アークス・オデッセイ	ウルフチーム	8.3	6月14日	2人同時プレイが可能っていうのは嬉しいね
5	イースIII ワンダラーズフロムイース	日本テレネット	7.7	10月	じわじわ上がってきた。期待は高まるばかり
6	雷電伝説	マイクロネット	7.2	7月6日	シンプルで派手なパワーアップも魅力の一つ
7	エイリアンストーム	セガ	6.2	6月28日	自爆するロボットは、なんだか悲しげだなあ
8	アウトラン	セガ	6.2	8月9日	なかなかの移植度。夏はコレで決まりだ(?)
9	マーベルランド	ナムコ	6.2	6月28日	何から何までカワイイアクションゲームだよ
10	ゴールデンアックス2	セガ	5.7	12月	ギリウスじいさんに、また会えちゃうのかな
11	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI	4.5	7月26日	パソコンのファンタジーシミュレーション
12	ストリートスマート	トレコ	4.5	7月19日	強者をぶっ飛ばして、大金を手に入れろ!
13	SDヴァリス	日本テレネット	3.6	8月	カワイイ優子のファンは、ちょっと危険?
14	3×3EYES	未定	3.6	未定	メーカーも未定なのに、この人気はスゴイ!
15	戦場の狼II	セガ	3.4	8月9日	カプコンの業務用戦争アクションゲーム
16	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ	3.0	未定	アリシアちゃんも、そろそろ登場の予感…
17	F-1コンストラクターズ	セガ	3.0	未定	発売は、まだまだ先になりそうな感じだよ
18	ソーサルキングダム	セガ	2.3	未定	ようやくゲームの全貌が見えてきたみたい
19	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	2.3	未定	出そうで出ないね。早く発売してくれよ〜
20	ファステストワン	ヒューマン	2.1	6月28日	じっくりやり込んでほしいF1レースモノだ

移植希望ゲーム BEST20

カプコンの格闘アクション2作が上位を占めている。『ストリートファイターII』は移植希望の声が長期間、首位を独占しそうである。また、7位に初登場の『コットン』はセガの新作シューティングだけに他の作品と比べると移植の可能性は高いであろうとうかがえる。全体的に業務用のタイトルが多いようだ。



⇧じっくりと遊べて非常に奥の深い『シムシティ』は上位にランクイン

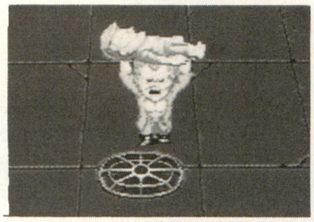
順位	ゲーム名	%	ジャンル
1	ストリートファイターII(業)	18.1	アクション
2	シムシティ(パ)(ス)	4.9	シミュレーション
2	ファイナルファイト(業)(ス)	4.9	アクション
4	ロードス島戦記(パ)	4.2	RPG
5	天地を喰らう(業)	3.2	アクション
6	エメラルドドラゴン(パ)	2.6	RPG
7	コットン(業)	2.3	シューティング
7	ドラゴンセイバー(業)	2.3	シューティング
9	パロディウスだ!(業)(パ)(フ)(ゲ)	1.9	シューティング
10	G-LOC(業)(G)	1.5	シューティング

順位	ゲーム名	%	ジャンル
11	A列車で行こうIII(パ)	1.3	シミュレーション
11	ワルキューレの伝説(業)(P)	1.3	アクション
11	サイレントメビウス(パ)	1.3	アドベンチャー
14	ラッドモビール(業)	1.0	レース
14	出たな!! ツインビー(業)	1.0	シューティング
16	ファイナルラップII(業)	0.8	レース
17	ロボコップ2(業)(フ)	0.6	アクション
17	銀河英雄伝説(パ)	0.6	シミュレーション
17	クイズ殿様の野望(業)	0.6	クイズ
17	ドラゴンボールZ(フ)	0.6	RPG

※データは本誌6月号のアンケートから無作為に1000通選び集計したものです。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(P)はPCエンジン、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイ、(セ)はセガ・マークIII/マスターシステム、(G)はゲームギア、(ス)はスーパーファミコンを示します。

新作5タイトル　成績表一覧

ショック！『ラスタンサーガII』敗れる。『ワードナの森SPECIAL』が総合では110位と下には『おそ松くん』のみ、という結果に終わってしまった。業務用の移植だが、移植度が悪かったわけでもない。参入第1弾だけにきつい気がする。かわって評価が非常に高かったのは、『ラングリッサー』と『紫禁城』。といっても『紫禁城』は評価してくれる人が少なく、その人たちが及第点以上をつけたための好成績だったといえる。今回は、先月『シャイニング&ザ・ダクネス』を買ったためにソフトが買えなかった人が多かったためか、無回答が多く見られた。『三国志』も前人気が高かったが、おもいのほか票は伸びなかった。


⬇ゲーム内容のように豪快なストレートを決められなかった『火激』

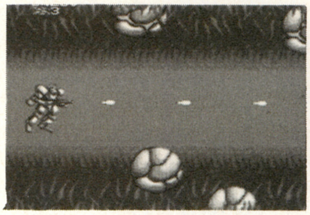

⬇SPECIALまでついた『ワードナの森SPECIAL』は110位

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	ラングリッサー	日本コンピュータシステム	4月26日	7300円	4.393(9)	3.904(21)	3.819(23)	3.829(17)	4.329(7)	3.670(47)	23.944(12)
2	紫禁城	サン電子	4月26日	6500円	3.933(33)	3.600(41)	4.000(12)	3.466(49)	3.600(48)	3.666(44)	22.265(31)
3	三国志列伝　乱世の英雄たち	セガ	4月26日	8700円	3.760(47)	3.625(39)	3.166(75)	3.427(52)	3.916(22)	3.781(47)	21.675(38)
4	火激	ホット・ビィ	4月26日	7700円	3.576(66)	3.211(78)	2.634(109)	3.173(84)	3.307(77)	3.153(64)	19.057(90)
5	ワードナの森SPECIAL	ビスコ	4月26日	6300円	3.391(85)	2.652(109)	2.652(106)	21.869(105)	2.608(111)	2.304(88)	16.478(110)

シューティングゲーム　ワースト10

今回はメガドライブのシューティングゲームのワースト10を発表する。『THUNDER FORCEIII』『武者アレスタ』などの秀作ソフトも多いが、その反面で評価のひくいソフトも多い。一番評価の悪かったのは『ヘビーユニット』。新作成績表の『ワードナの森』同様、業務用の移植＋アレンジを加えたのが裏目に出た。次がタイトーの『スペースインベーダー90』。'90年代風にアレンジされたがうけなかった。その後は『カース』『XDR』などのおなじみのソフトが続々と名を連ねる。そして、今年の4月に発売されたばかりの『VERYTEX』が堂々とランクインしているのも見のがせないところだ。

次回はアクションゲーム編予定。


⬇この『ヘビーユニット』を手がけたのは、ＫＡＮＥＫＯである


⬇この『VERYTEX』は発売して間もないのに不名誉なランクイン

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	ヘビーユニットMDスペシャル	東宝	'90.12.26	6500円	3.291(97)	3.333(66)	2.666(105)	2.750(108)	2.625(109)	3.250(78)	17.915(107)
2	スペースインベーダー90	タイトー	'90.9.7	5900円	3.000(107)	3.166(81)	3.000(87)	3.452(61)	2.857(108)	2.833(107)	18.309(104)
3	カース	マイクロネット	'89.12.23	6800円	3.100(105)	3.400(68)	2.900(97)	3.200(80)	3.100(34)	2.900(101)	18.600(96)
4	アトミックロボキッド	トレコ	'90.12.14	6800円	3.520(70)	3.120(89)	2.960(95)	3.280(78)	2.960(104)	2.880(103)	18.720(94)
5	XDR	ユニパック	'90.8.26	6800円	3.117(104)	3.011(98)	3.164(76)	3.470(47)	3.235(87)	2.929(98)	18.926(92)
6	インセクターX	ホット・ビィ	'90.9.7	6800円	3.609(68)	2.975(101)	2.926(96)	3.317(69)	3.048(99)	3.219(80)	19.097(88)
7	ダーウィン4081	セガ	'90.4.17	6000円	3.493(76)	2.861(104)	3.013(85)	3.309(70)	3.085(98)	3.394(62)	19.155(77)
8	アローフラッシュ	セガ	'90.10.20	6000円	3.605(60)	3.078(95)	3.105(79)	3.078(94)	3.289(80)	3.078(92)	19.236(86)
9	VERYTEX	アスミック	'91.4.5	6800円	3.225(100)	3.225(76)	3.129(77)	3.387(64)	3.419(68)	3.000(30)	19.385(83)
10	スーパーサンダーブレード	セガ	'88.10.29	5800円	3.400(80)	3.500(49)	3.200(68)	2.900(103)	3.300(78)	3.200(81)	19.500(81)

※表は本誌６月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。ゲーム成績表の円カコミ数字は５月７日までに発売の111本のゲームの順位を示します。

ソフト100本

読者プレゼント

アンケートに答えてゲームをもらおう!

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①～⑤)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめきりは7月7日(必着のこと)、発表は8月8日発売9月号です。

各20名様 今月のプレゼント

①球界道中記……12
②空牙……16
③ベアナックル……20
④レッスルウォー……24
⑤セイントソード……28

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです。)

アンケート

1 今月の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
2 また、今号の記事でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているメガドライブのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集してほしいメガドライブのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 また、攻略特集してほしいメガドライブのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
6 これから買おうと思っているゲームギアのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
7 今後、本誌で特集してほしいゲームギアのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
8 また、攻略特集してほしいゲームギアのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
9 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号に○をつけてください。
10 また、これから買おうとおもっているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。
11 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。
12 ファミコン、PC Engine、パソコン、業務用などからメガドライブに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を1つ書き、あてはまる機種に○をしてください。シリーズものは、その何作目かも書いてください。また、移植してほしいものがないときは「ナシ」と書いてください。
13 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
14 今号の特別付録「MEGADRIVE ALL CATALOG」はどうでしたか。次の中から選んで書いてください。
① とても役にたった。
② 役にたった。
③ 役にたたなかった。
④ 特に何も思わない。
15 今号の特別付録「ソニック・ザ・ヘッジホッグ　コミックストーリーVol.1」はどうでしたか。次の中から選んで書いてください。
① とても面白かった。
② 面白かった。
③ 面白くなかった。
④ 特に何も思わない。
16 メガドライブは次のようなオプションを予定していますが、興味があるものの番号2つに○をつけてください。
① 2インチFDD
② キーボード
③ グラフィックツール
④ ミュージックツール
⑤ プリンター
⑥ CD-ROMドライブ
17 ゲームギアについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
① ぜひ買いたい。
② 買うかどうか検討中
③ あまり欲しくない。
18 メガモデムについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
① ぜひ買いたい。
② 買うかどうか検討中
③ あまり欲しくない。
19 CD-ROMドライブについて、あてはまる番号を選び、書いてください。
① ぜひ買いたい。
② 買うかどうか検討中
③ あまり欲しくない。
20 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
① シューティング
② アクション
③ ロールプレイング
④ アドベンチャー
⑤ シミュレーション
⑥ スポーツ
⑦ その他
21 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
熱中度　ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

No.	今号の記事
1	スクープ特報〃　メガドライブ用 CD-ROMの正体をあばく!
2	〈新作〉ソニック・ザ・ヘッジホッグ
3	〈新作〉球界道中記
4	〈新作〉空牙
5	〈新作〉ベアナックル
6	〈新作〉レッスルウォー
7	〈新作〉セイントソード
8	HYPER EXCITING Reader's Voice　ゲーム評議会
9	HYPER EXCITING Reader's Voice　チクリクラブ ／私的攻略法／メーカーへの意見、質問
10	ゲーム文化学院　ゲームデザイン講座
11	ゲーム文化学院　RPG基礎講座
12	ゲーム文化学院　ゲームミュージック講座
13	ゲーム文化学院　ゲームグラフィック講座
14	ゲーム文化学院　ゲームプレイ上達講座
15	〈攻略〉雷電伝説
16	〈攻略〉マーベルランド
17	〈攻略〉アークス・オデッセイ
18	〈攻略〉アドバンスド大戦略
19	WAY TO THE SEGA FAN
20	Hyper information
21	WEEKLY HIT CHART!
22	HYPER UL-TECH MD
23	G・GFAN
24	TERA DRIVE FAN
25	Coming Soon MD
26	新作発売カレンダー
27	〈特別付録①〉MEGADRIVE ALL CATALOG
28	〈特別付録②〉ソニック・ザ・ヘッジホッグ コミックストーリー　Vol.1

表2　雑誌名

No.	雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	HIPPON SUPER!
6	㊙スーパーファミコン
7	THE　スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	PCエンジンFAN
10	Beep!メガドライブ
11	テクノポリス
12	LOGIN
13	コンプティーク
14	POP・COM
15	MSX・FAN
16	MSXマガジン
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	その他

表3　機種名

No.	機種名
1	ファミコン、ツインファミコン、ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCEngine、PCEngineシャトル、PCEngine コアグラフィックス
4	PCEngineスーパーグラフィックス
5	PCEngine CD-ROM²
6	PCEngineGT
7	MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR
8	セガマークIII、マスターシステム
9	メガドライブ
10	PC-8801シリーズ
11	PC-9801シリーズ
12	X6800シリーズ
13	FM TOWNSシリーズ
14	TERA DRIVE
15	ゲームボーイ
16	LYNX
17	ゲームギア
18	NEO・GEO
19	その他
20	何も持っていない
21	特に買いたくない

表4　メガドライブゲームリスト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス・オデッセイ	68	紫禁城	135	ノスタルジア
2	アーネスト・エバンス	69	史上最大の倉庫番	136	ハードドライビン
3	RPG伝説ヘポイ	70	四天明王	137	バーニングフォース
4	アイラブ/ミッキーマウス/ 不思議のお城大冒険	71	ジノーグ	138	バットマン
5	アウトラン	72	シャイニング&ザ・ダクネス	139	バトルゴルファー唯
6	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃作戦―	73	シャドーダンサー	140	バハムート戦記
7	アトミック　ロボキッド	74	ジャンクション	141	パワードリフト
8	アフターバーナーII	75	雀偵物語	142	ビースト・ウォリアーズ
9	アリシア　ドラグーン	76	ジュエルマスター	143	ファイナルブロー
10	アレックスキッド　天空魔城	77	JUJU伝説	144	ファイヤープロレスリング外伝
11	アルテイン(仮称)	78	ジョー・モンタナ　フットボール	145	ファステストワン
12	アローフラッシュ	79	将棋の星	146	ファットマン
13	アンデッドライン	80	獣王記	147	ファンタシースターII　還らざる時の終わりに
14	AMBITION OF CAESAR	81	重装騎兵レイノス	148	フェリオス
15	イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース	82	スーパーエアーウルフ	149	フォゴットンワールド
16	E SWAT	83	スーパーサンダーブレード	150	ふしぎの海のナディア
17	インセクターX	84	スーパー大戦略	151	ブルー・アルマナック
18	ヴァーミリオン	85	スーパーハイドライド	152	プロ野球　スーパーリーグ'91
19	ヴァザム	86	スーパーバレーボール	153	ベアナックル
20	ヴァリスIII	87	スーパーハングオン	154	ヘビーノヴァ
21	ウイップラッシュ	88	スーパーファンタジーゾーン	155	ヘビーユニット　メガドライブスペシャル
22	ヴェリテックス	89	スーパーモナコGP	156	ヘルツォーク・ツヴァイ
23	ヴォルフィード	90	スーパーリアルバスケットボール	157	ヘルファイアー
24	牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか?	91	スーパーリーグ	158	ベルリンの壁(仮称)
25	宇宙船艦ゴモラ	92	ズーム!	159	北斗の拳　新世紀末救世主伝説
26	エアダイバー	93	スタークルーザー	160	ボナンザブラザーズ
27	エアロブラスターズ	94	ストライダー飛竜	161	ポピュラス
28	エイリアンストーム	95	ストリート・スマート	162	マージャンCOP竜
29	エグザイル	96	スペースインベーダー 90	163	マーベルランド
30	SDヴァリス	97	スペースハリアーII	164	マイケルジャクソンズ　ムーンウォーカー
31	XDR	98	スラップファイトMD	165	まじかるハットのぶっとびターボ!　大冒険
32	FZ戦記アクシス	99	精霊神世紀フェイエリア	166	マスターオブウエポン
33	F-1コンストラクターズ	100	セイントソード	167	マスター・オブ・モンスターズ
34	エレメンタルマスター	101	ゼロウイング	168	魔物ハンター妖子　第7の警鐘
35	エル　ヴィエント	102	戦場の狼II	169	魔獣羅
36	尾崎直道のスーパーマスターズ	103	ソーサリアン	170	ミッドナイトレジスタンス
37	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	104	ソーサルキングダム	171	港のトレイジア
38	カース	105	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	172	夢幻戦士ヴァリス
39	GAIARES	106	ソルフィース	173	武者アレスタ
40	火激	107	ダーウィン4081	174	ファイアームスタング
41	ギャラクシーフォースII	108	ターボアウトラン	175	メガトラックス
42	キャリバー50(仮称)	109	大旋風	176	メガパネル
43	球界道中記	110	ダイナマイトデューク	177	モンスターレア
44	究極タイガー	111	太平記	178	モンスターワールドIII
45	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	112	大魔界村	179	雷電伝説
46	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	113	タスクフォースハリアーEX	180	ラスタン・サーガII
47	空牙	114	TATSUJIN	181	ラングリッサー
48	孔雀王2　幻影城	115	ダブルドラゴンII(仮称)	182	ランボーIII
49	クラックス	116	ダライアスII	183	LUNAR
50	クラックダウン	117	ちびまる子ちゃん(仮称)	184	ルナーク
51	グラナダ	118	超闘竜烈伝ディノランド	185	レインボーアイランド　エキストラ
52	ゲイングランド	119	DJボーイ	186	レッスルウォー
53	ゴーストバスターズ	120	ディックトレイシー	187	レッスルボール
54	ゴールデンアックス	121	デトネイター・オーガン	188	レンタ・ヒーロー
55	ゴールデンアックス2	122	デビルクラッシュMD	189	ワードナの森SPECIAL
56	コズミック・ファンタジー1・2(仮称)	123	TEL・TELスタジアム	190	ワールドカップサッカー
57	コラムス	124	TEL・TELまあじゃん		
58	サイオブレード	125	天下統一		
59	サイバーボール	126	天下布武		
60	3×3EYES	127	デンジャラスシード		
61	ザ・スーパー忍	128	闘技王　キング　コロッサス		
62	鮫!鮫!鮫!	129	時の継承者　ファンタシースターIII		
63	三国志列伝　乱世の英雄たち	130	ドラゴンズ　アイ－上海3－		
64	THUNDER FORCE II MD	131	中島悟　F-1 HERO MD		
65	THUNDER FORCE III	132	ニュージーランドストーリー		
66	サンダーフォックス	133	ニンジャウォーリアーズ		
67	斬～夜叉円舞曲	134	忍者武雷伝説		

表5　ゲームギアゲームリスト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アーリエル	27	対戦カンフー	53	ラビリンスストーン(仮称)
2	アウトラン	28	対戦型　大戦略G	54	琉球
3	アックス=バトラー　ゴールデンアックス伝説	29	対戦麻雀　好牌	55	ワギャンランド
4	アレックスキッド	30	タイトーチェイスH.Q.	56	ワンダーボーイ
5	ウッディポップ	31	タロットの館		
6	エイリアンストーム	32	テニス		
7	エイリアンシンドローム	33	デビリッシュ		
8	エターナルレジェンド　永遠の伝説	34	ドナルドダック(仮称)		
9	がんばれゴルビー!	35	ドラゴンクリスタル		
10	ギアスタジアム	36	忍者外伝		
11	キネティックコネクション	37	パックマン		
12	グリフォン	38	パット&パター		
13	コラムス	39	ハレーウォーズ		
14	サイキックワールド	40	ファンタシースター外伝		
15	The・GG忍	41	ファンタジーゾーンGear　オパオパJr.の冒険		
16	ザ・プロ野球'91	42	フロッガー(仮称)		
17	斬　GEAR	43	ヘッドバスター		
18	G-LOC	44	ヘビーウェイトチャンプ		
19	紫禁城	45	ベルリンの壁		
20	シャダム戦記	46	ペンゴ		
21	上海II	47	ポップブレイカー		
22	スーパーゴルフ	48	ボナンザブラザーズ		
23	スーパーモナコGP	49	まじかる☆タルるートくん		
24	スクウィーク	50	マジカルパズル・ポピルズ		
25	スペースハリアー	51	マッピー		
26	倉庫番	52	ミッキーマウス　キャッスル・イリュージョン		



MEGA DRIVE
ゲームセンター
人気Best1独占中!!
全8ステージ＋
感動!スペシャルステージ。
いよいよ君のモノになる。
7月6日発売
定価8,800円
8メガ・1人用
8 MEGA-BIT MEMORY
©MICRONET 1991
Licensed by
© 1991 SEIBU KAIHATSU, INC.
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

RAIDEN DENSETSU

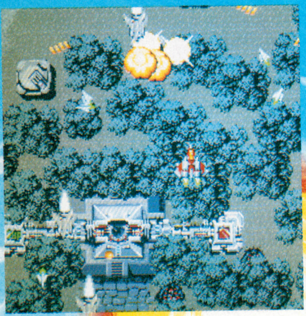
雷電伝説™

RAIDEN TRAD

ライデン

モニター大募集!!

抽選で10名様に、“セガ・テラドライブ„が当たる



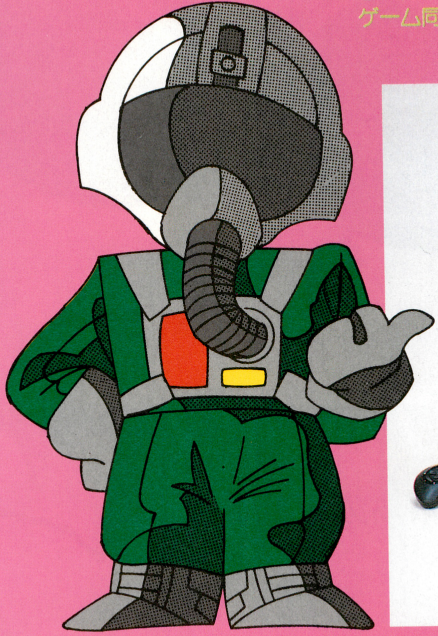


マイクロネットでは、ゲームがとっても得意なモニターを募集しています。
シューティングゲームが大好きな人。新しいモノに興味がある人。
メガドライブが好きな人。ゲーム大好き人間なら誰にでもチャンスありです。

応募方法はとっても簡単！

7月6日発売『雷電伝説』スペシャルステージをクリアすると
マイクロネットからメッセージが出ます。そのメッセージを、ゲーム同封の
アンケートハガキに書いて9月30日までに送ってください。消印有効、抽選
で10名の方に、セガから発売の噂の新型パソコン、
“テラドライブ” を送っちゃいます！
アメリカのゲームがいち早く楽しめる “IBM-PC” を使うチャンスです！
我こそはと思う人は、『雷電伝説スペシャルステージ』にドンドン挑戦してください。

※モニターについての詳細は、
ゲーム同封のアンケートハガキをお読みください。





TERA DRIVEは、㈱セガ・エンタープライゼスが
登録出願中の商標です。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370


MEGA DRIVE
世界各地から一獲千金を狙って、腕自慢の猛者たちがアメリカに集結！迎え撃つは空手家「ツトム・天野」とプロレスラー「ジョン・シュナイダー」！必殺技、天野の爆裂拳がうなり、シュナイダーの回転旋風脚が炸裂！栄光のチャンプ、賞金100万ドルは誰の手に？壮絶なバトルマッチがはじまる！
7月発売予定
定価6,800円(税別)
©TRECO 1991
全米格闘技大会
レッスル・ウォーズ開催
Street Smart
ストリート・スマート
TRECO
株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。


GALAXY FORCE II
銀河の果てが戦場になる!
ギャラクシーフォースII
GALAXY FORCE II ™
前略　メガドラユーザーの皆々様へ
CRIのメガドライブ参入第1弾は、
一度プレーしたらもうやめられない体感ゲームの巨人、
ナ、ナントあのギャラクシーフォースII。
誰もがしびれた、迫力のサウンド! 息もつけないスリル!
遥かなる宇宙を舞台にした驚異の3Dシューティングゲーム
「ギャラクシーフォースII」が(8メガROMをひっさげて)
ついにメガドライブで登場(間近)。
もう並のシューティングゲームじゃ我慢できない。
乞うご期待!!
近日発売予定
8メガROM
©SEGA 1988
REPROGRAMED BY CRI 1991
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095
●お問い合わせはハイコン本部営業部まで

●クオリティ宣言●

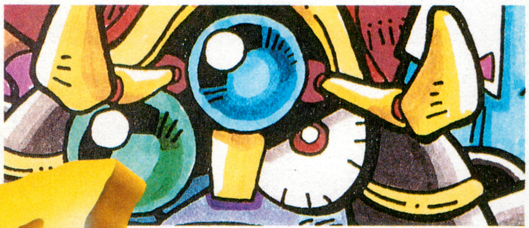
LASER SOFT

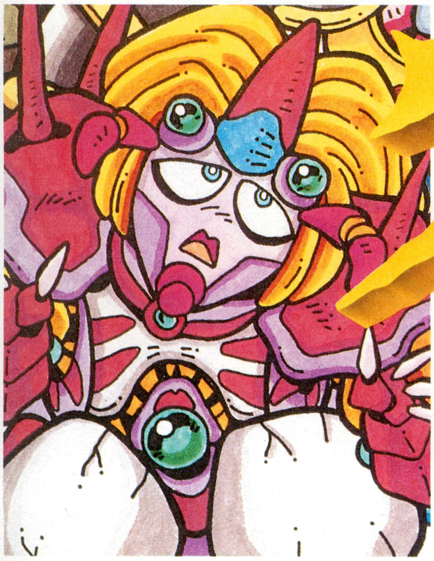


あの「ヴァリス」がこんなにかわいくなっちゃった!!



知ってる？あの「ヴァリス」が
コミカルタッチで楽しめちゃうんだ。
超かわいい「優子」ちゃんを中心に
３人のキャラを自由にセレクト。
次々とあらわれる
へんてこボスキャラを
かっこいいアクションで
ビシッとたおしちゃえ。
文句なくおもしろい「ヴァリス」の
世界がキミを待っているよ。





ヴァリスSD





制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159


GAME GEAR
—THE BERLINWALL—
ベルリンの壁
あのコとふたりで
掘れ惚れアクション
6月上旬 発売予定
¥3,800(税別) 2メガROM



パソコン・ゲーム・ミュージックの決定盤！
パソコン・ゲーム・ミュージック大全集Vol.1



CD：TKCA-30156 ¥2,000(税込)
CA：TKTA-20076 ¥2,000(税込)

驚異の3Dサウンド
ロシア民謡のハウスアレンジ・ヴァージョン!!
ゴルビーのパイプライン大作戦



CD：TKCA-30276 ¥2,500(税込)
CA：TKTA-20130 ¥2,500(税込)

ゲーム・ボーイで大人気。あのメロディーにテーマソングがついた！オリジナル音源・アレンジバージョン・ドラマ編の3部構成！
てけてけ！アスミッくんワールド



CD：TKCA-30155 ¥2,000(税込)
CA：TKTA-20075 ¥2,000(税込)

GAME MUSIC T

ファミリーコンピュータ・ゲーム・ボーイは、任天堂の商標です。メガドライブⓇはセガの登録商品です。

INFORMATION
Tレーベルは TRY、TRENDY、TECHNOLOGY を目指した新し物好きの情報発信・制作基地の為に設立されました。MUSIC、MOVIE、ANIMATION、COMPUTER GAME、COMICS、あらゆるジャンルの若者文化を吸収し、制作し続けます。Tレーベルは新し物好きの若き才能を求めています。アニメ・キャラ、ゲーム・デザイン、ゲーム・ストーリー、ゲーム・キャラ、コンピュータ・ミュージック、コンピュータ・グラフィックなど君のアイデアと才能をTレーベル・ディレクターズ・ルームまで送って下さい。君の才能はTレーベルから花開く。
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル 株徳間ジャパン「Tレーベル・ディレクターズ・ルーム」

Game Princess　iss　CUBE　HOT·B　naxat soft　テクノポリス　徳間書店　講談社総研

TOKUMA JAPAN CORPORATION

ほしかった海外ソフトが君のものに！




あなたのMEGA DRIVEでPOPULOUSができる！

●ジェネシスソフト ★は日本語マニュアルサービス中

"ジェネシス"とは、「アメリカ版メガドライブ」のことです。ジェネシスソフトは、そのままメガドライブで使用可能です。

品名	価格	内容
★ポピュラス	6,900円	ご存知、あのポピュラスがメガドライブでできます。自分が神となる気分を味わって下さい。処理速度も速く、操作性も良好。
★ブドーカン	8,300円	空手、剣道、棒術、ヌンチャク等、東洋武術の格闘技ゲーム。大人気パソコンゲームの移植。異種格闘技もOK！ 怪しげな日本人が登場する変わったソフト。
クラックス	7,800円	ナムコ版と異なり、絵や音がアーケードそのままといった感じ。ナムコ版が不満な方にお勧め！
★ソードオブソーダン	8,500円	アミガの人気タイトルの移植。超デカキャラ、美しいグラフィックなど目を見張るアクションゲーム。飛び散る血潮、転げ落ちる首など日本では考えられない過激さ。
★バトルスクアードロン	8,000円	グラフィックが素晴らしいシューティングゲーム。透明な敵キャラや自機だけでなく、敵機の弾の数やスピードまで設定できるモード有。（二人同時プレイ可）
★ザニーゴルフ	7,800円	ビリヤード感覚のミニパターゴルフゲーム。ピンボールやブロックくずしのコースがあり、いかにもアメリカらしい遊び感覚にあふれたゲーム。
★テクノコップ	8,000円	型破りな刑事のカーアクション＋横スクロールアクションゲーム。キャラの動きや音声がなかなかリアル。アメリカでは12才以下には販売禁止という問題のソフト。
★レイカースvsセルティックス	8,800円	動きがリアルな本格派バスケットゲーム。選手一人一人の動きが違うなどディテールにこだわりまくったソフト。一度やったら他のバスケットゲームはできなくなるおもしろさ。
★ジョンマーダンフットボール	9,000円	アメリカで超人気のアメフトゲーム。広いフィールド、30種類のフォーメーション等、アメフトファンには絶対おすすめ。あたかも自分がタッチダウンしているかのように錯覚します。
★フェイタルラビリンス	8,000円	日本版メガモデムの「死の迷宮」のROM版。地下30階の迷宮へと進んでいくRPG。何とメッセージは日本語で出ます。マップはプレイするごとに変わるので何度やってもあきません。オートマッピング機能有。
★PGAツアーゴルフ	10,300円	ツアー形式の本格派ゴルフゲーム。コースは4つ（各18ホール）あり、ツアーメンバーは実名で登場。風向はリアルタイムで変化。玉を落としたい所までの距離表示があり、親切設計。バッテリーバックアップ有。
★ジェームスボンド	7,500円	「007」のコミカルアクションゲーム。イギリス版アミガの人気タイトルの移植。12のミッションがあり、それぞれに映画と同じような指令が出る。パロディ感覚あふれるソフト。
★石　道	8,000円	古代文明より伝わる、石版上に色や形を合わせて宝石を置くゲーム。ジェネシスならではの画面の美しさ。ヒントモードもあり親切設計。

●NESソフト ★は日本語マニュアルサービス中

"NES"とは、Nintendo Entertainment Systemの略で、「アメリカ版ファミコン」のことです。NESソフトは専用アダプターを使用すれば、日本のファミコンで使用できます。〔専用アダプターは別売〕

品名	価格	内容
NES専用アダプター	3,200円	これさえあれば、あなたのファミコンでNESソフトが使えます。
ガントレット	5,800円	アタリの大人気アーケードゲームの移植。BGMや音声合成もGood。4人のキャラを選べます。
ガントレットII	7,700円	前作よりもさらにパワーアップしたグラフィック、音声。特に音声はうるさいくらいに喋りまくる。（4人プレイ対応）
ドラゴンウォーリア	7,200円	あの「ドラゴンクエスト」のNES版。コマンド関係や主人公キャラのグラフィックなどが改善されています。バッテリーバックアップ有。
ドラゴンウォーリアII	9,300円	あの「ドラゴンクエストII」のNES版。タイトル、オープニングストーリーがオリジナルになっています。バッテリーバックアップ有。（ツインファミコンでは動作不可）
レジェンドオブゼルダ	5,800円	あのディスクシステムの名作RPGがロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。
★スーパーマリオ2	7,000円	日本のディスク版とは異なり「夢工場」をもとにしたオリジナル。マリオ、ルイージ、キノピオ、ピーチ姫が登場。
★イモータル	7,500円	アミガの人気タイトルの移植。魔法使いが迷宮へと降りていくファンタジーアドベンチャー。詳細なキャラの動き、MDと見間違うほど完成度の高い画面。ぜひ買ってほしい一本。
パックマニア	6,700円	ナムコの人気アーケードゲームの移植。ファミコンとは思えないほどの完成度。パックマンファンにおすすめ。
マーブルマッドネス	6,500円	アタリの大ヒットボールアクションゲームの移植。文句なしのおすすめ。
ストライダー	6,100円	アメリカで大ヒットしたアクションゲームの決定版。アーケードの「ストライダー飛竜」の移植に、オリジナル色を追加した完成度の高いゲーム。
キャッスルバニア	5,800円	あの名作ディスクゲーム「悪魔城ドラキュラ」がNESのロム版となって登場。グラフィック、BGMとも、名作と呼ぶにふさわしい一本。
WWFレスリング	7,700円	ハルク・ホーガン等、実際のキャラクターが登場するプロレスリングソフト。プロレスファンにはこたえられない一本。
★サイレントサービス	6,100円	U.S ATTACKを操る第二次大戦の潜水艦戦を再現したシュミレーション。世界各国にて優秀賞を受賞しているパソコンソフトの完全移植版。
ファイナルファンタジー	8,000円	攻略本仕様の説明書、ポスターサイズの全体マップと敵キャラデータ表、洞窟マップ等、付録がいっぱいのソフト。コレクションにどうぞ。
QIX	8,300円	ファミコンには移植できないと言われたタイトーの名作"QIX"がついにNESで登場。画面はアーケードの完全移植。キャラクターの紹介デモまで再現されているのは感動モノ。
スーパーオフロード	7,700円	山あり、谷あり、水たまりありのダートトライアルゲーム。アミガの人気タイトルの移植。4人でやると最高に楽しい。（4人プレイ対応）
リンクの冒険	7,700円	ゼルダの伝説パート2。ロム版となってNESに登場。バッテリーバックアップ有。
NES本体	16,000円	ビデオ出力で使えばそのまま日本で使用可能。電源もそのままでOK。ビデオ出力なので画面もきれいに出ます。（NES専用アダプターは必要ありません。）
NES用4人プレイセット	11,000円	4人用アダプタ＋コントローラ×2のセット（NES本体に接続）これを使えばあなたのNESで4人同時プレーができ、本格的なNESの世界が楽しめます。

●ゲームボーイソフト

アメリカ版ゲームボーイソフトは、そのまま日本のゲームボーイで使用できます。

品名	価格	内容
NFLフットボール	5,000円	ゲームボーイとは思えない本格的なアメフトゲーム。画面も見やすく、操作感もバツグン。ケーブルで対戦も可能。
スパイダーマン	5,200円	大人気アメコミキャラのアクションゲーム。キャラの動きがこっていて、スパイダーマンファンにはこたえられない一本。

●ターボグラフィックス（CDソフト）

"ターボグラフィックス"とは、「アメリカ版PCエンジン」のことです。CDソフトはCD-ROM²でそのまま使用できます。

品名	価格	内容
イースI・II	8,800円	アメリカ版「イースI・II」。すべてのYSファンに。コレクションとしてどうぞ。日米両方持っていると英会話の勉強になります。
ファイティングストリート	8,800円	アメリカ版「ファイティングストリート」。一度プレイしたかったあなた、アメリカ版で味わって下さい。

ご注文方法

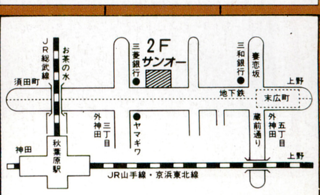
1. 電話にて商品の在庫を御確認下さい。合計金額（商品代＋配送手数料）をお知らせします。 2. 下の注文メモに必要事項をご記入して合計金額（釣銭の無いように）と一緒に必ず現金書留でお送り下さい。（釣銭の返却は出来ません。） 3. ご注文確認後、10日前後で商品をお届け致します。 ◆全品初期不良時無料交換保証◆

住所	〒		
氏名		電話	
ソフト名	（　本）		（　本）
	（　本）		（　本）
合計金額（商品代＋送料）		ご覧になった雑誌名	

ゲームファンのオアシス
㈱メッセサンオー 通信販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8
☎03-3255-3452

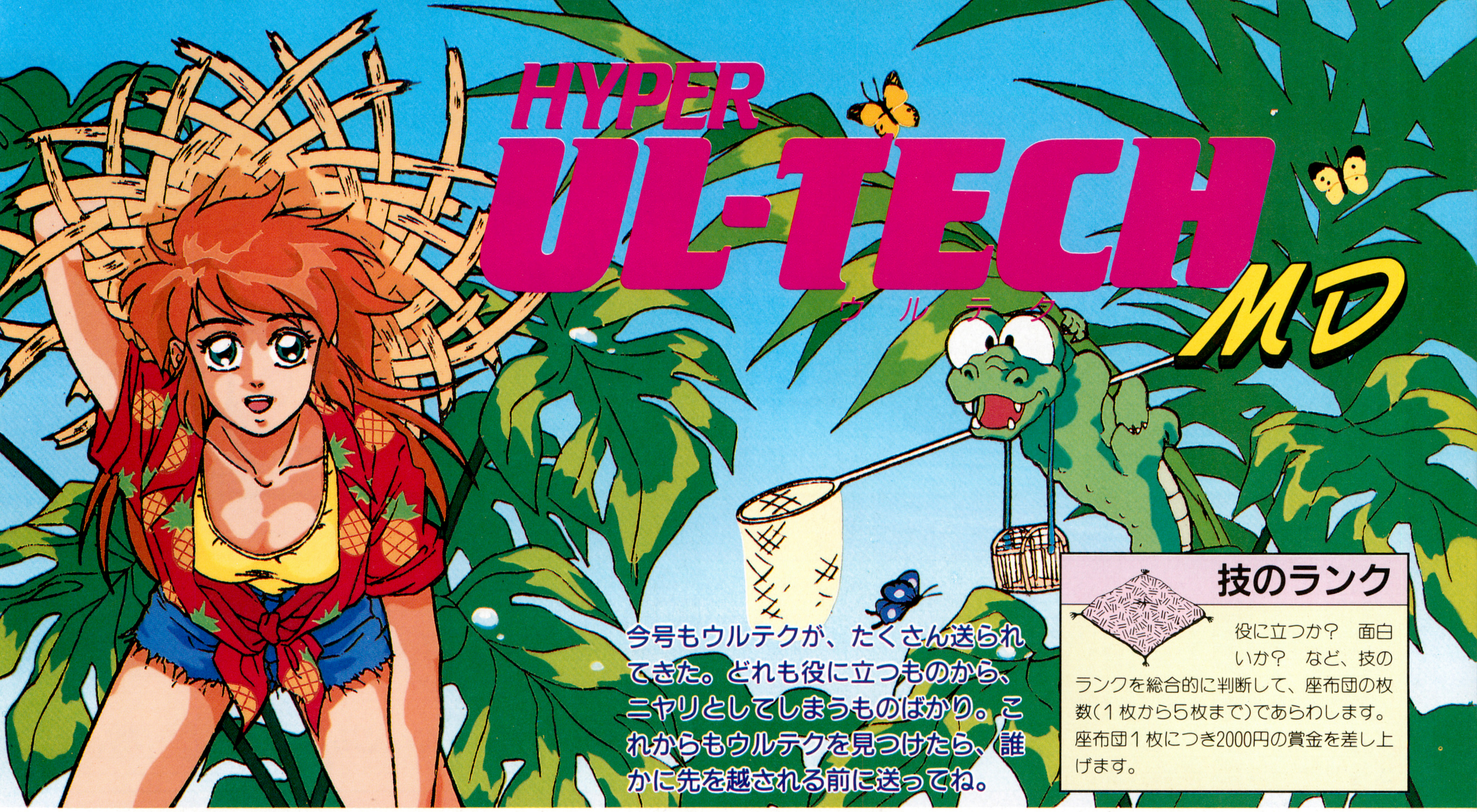
受付時間
月曜～金曜 11：00～19：00
（土・日・祝祭日休み）

店頭販売もしておりますのでお気軽にご来店下さい。



地下鉄 末広町 下車1分・JR 秋葉原駅 下車3分

※表記価格は、消費税込の通販専用価格です。尚、価格は予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。



今号もウルテクが、たくさん送られてきた。どれも役に立つものから、ニヤリとしてしまうものばかり。これからもウルテクを見つけたら、誰かに先を越される前に送ってね。

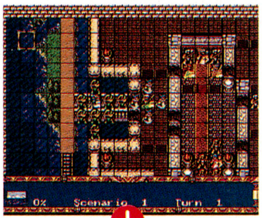
技のランク

役に立つか? 面白いか? など、技のランクを総合的に判断して、座布団の枚数(1枚から5枚まで)であらわします。座布団1枚につき2000円の賞金を差し上げます。

ラングリッサー

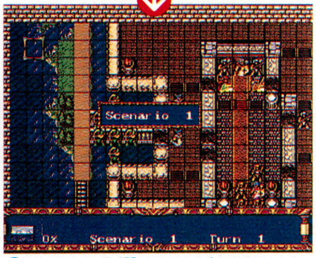
シナリオセレクト

ゲームを始めたらマップを縮小モードにし、カーソルをマップの上から2つ目、左から2つ目に合わせて、Bを押し続けてみよう。19面までのシナリオセレクトができるぞ。(神奈川県/太田和則)

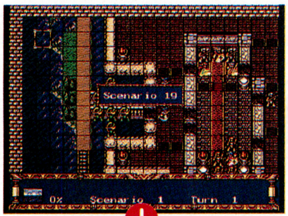


縮小モードで、この位置にカーソルを合わせる

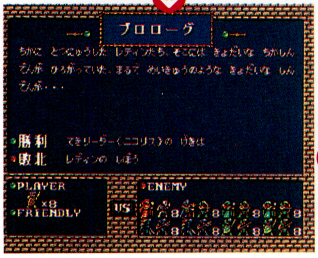
Bを押し続ける



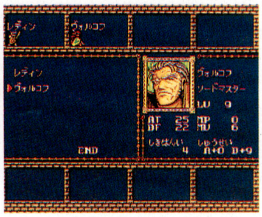
シナリオを選ぶことができる



ゲームを始めてすぐ…



いきなり19面も始められる



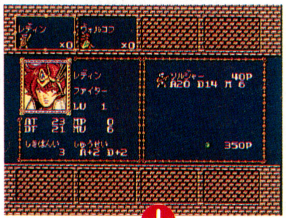
キャラはレディンとヴォルコフしかいない

アイテム入手コマンド

ラングリッサー以外のアイテムが、すべてそろっている状態でゲームを始めるウルテクだ。

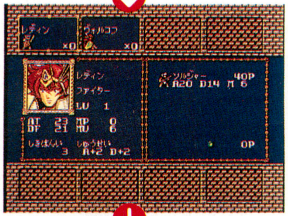
やり方は、兵士・アイテム配属画面でパッドの左上、A、Bを押し続けるだけだ。ここでバックの曲が変わって、持ち金が0になれば成功。アイテムの画面を出せば、ラングリッサー以外のアイテムがすべてそろっている。このウルテクはどのシナリオでもできて、全部のアイテムを次のシナリオに持ち越すこともできる。

(高知県/誰なんだ吉田)

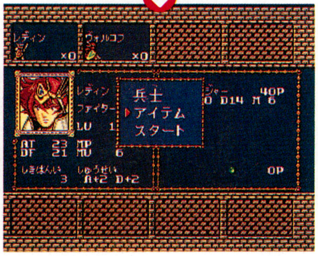


次のコマンドを入力

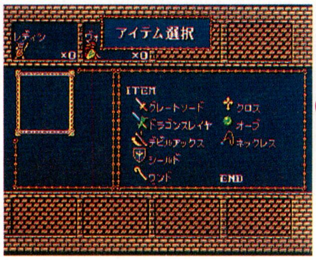
左上、A、Bを押し続ける



持ち金が0になる



そこで、持っているアイテムを表示してみると…



ラングリッサー以外のアイテムが、すべてそろっているのだ

イラスト/アド・コスモ

シャイニング&ザ・ダクネス

修理で金貨を大量入手

ファイアーソードなどの魔法のアイテムを修理に出して、金貨を大量に入手してしまうウルテクだ。

魔法のアイテムを使って、あと1回使うと壊れてしまう状態になったら、万屋に修理に出そう。このときに持っている金貨の数を、アイテムの修理代よりも少なくしておく。万屋にアイテムを預けたら宿屋に泊まる。そして、アイテムを受け取ってからステータス画面を出すと、金貨の数が400万枚以上に増えているのだ。

（栃木県／石島薫）



あと1回使うと壊れるところまできたら



万屋に行って修理をしてもらうのだが…

金貨の数を修理代より少なくしておく



それでも修理は頼める



金貨の数が、メチャクチャに増えてしまう

敵を呼ばせて大稼ぎ

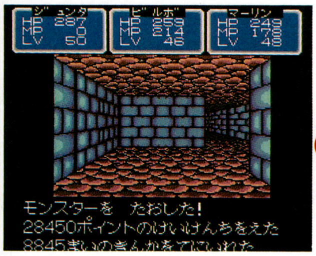
このゲームに、ゾンビを呼ぶネクロマンサーという敵キャラが出てくる。このネクロマンサーが出てきたら、まず1匹を残して全滅させる。ネクロマンサーは高い確率でゾンビを呼ぶので、ゾンビだけを倒し続けよう。すると、1回の戦闘で、かなりの経験値と金貨を稼げる。（大阪府／でかあし）


ネクロマンサー出現


ネクロマンサーを1匹残し、ゾンビを呼ばせる



ゾンビだけを倒し続けると…



経験値と金貨が、大量に手に入る。これならすぐにレベルアップだ

全滅して呪いをとく

キャラが呪われてしまったら、1回全滅してみよう。金貨の数は半減するけど、復活したときには呪いが解かれているぞ。

（広島県／栗原浩誌）



キャラが呪われたら…



1回全滅してみると…



呪いが解かれている

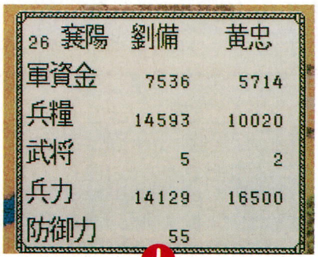
三国志列伝　乱世の英雄たち

戦わずに勝利する

戦わずに、敵の武将をすべて捕らえてしまうウルテクがあった。

君主、太守以外の武将が2人以上いる国が攻め込まれたら、1人を残して全員を配置し、一度Bボタンですべてキャンセルする。そして、改めて武将を配置すると、戦っていないのにいきなり敵の武将が全員捕虜になり、戦争が1日で終了してしまう。このウルテクを使えば、兵も兵糧も金も消費せずに、君主以外の武将をすべて配下にすることもできるのだ。

（奈良県／中和浩）



26 襄陽	劉備	黄忠
軍資金	7536	5714
兵糧	14593	10020
武将	5	2
兵力	14129	16500
防御力	55	

敵が攻め込んできたら…



1人を残して、武将を配置する

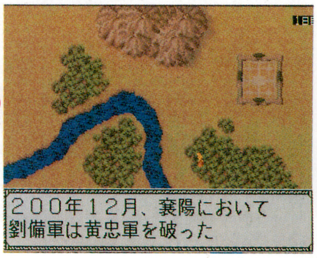


Bボタンで、全員の配置をキャンセルする

改めて武将を配置する



配置した途端に、敵の武将が全員捕虜になってしまう



たった1日で戦争が終わった

バハムート戦記

英雄を何人も雇う

まず、英雄を2人以上雇い、1人を残して就任させ、未就任の英雄を解雇する。「本当に解雇しますか」と確認してきたら、カーソルを就任済の英雄に合わせ直して決定する。すると、状況の画面では解雇した英雄が消えて別の英雄を雇えるが、実際には部隊に就任している。（神奈川県／宮原晋亮）

現在英雄は4人。1人を残して、全員を就任させておく

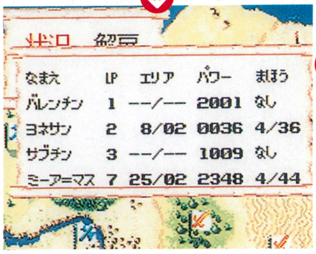




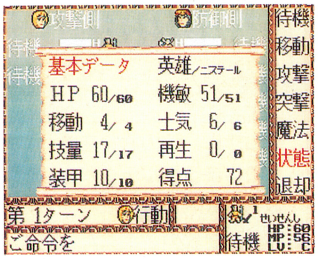
未就任の英雄を解雇しようとして……



カーソルを、就任済の英雄に合わせ直して決定



新たに英雄を雇う



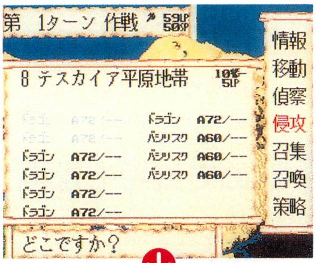
しかし先程解雇した英雄は、まだ部隊に就任している

軍師が激怒する

軍師のいるマスターを選んでゲームを始める。そして、そのマスターをはるかに上回る勢力を持った国に、マスターだけで侵攻しようとすると、軍師が激怒して絶対に侵攻することができなくなる。

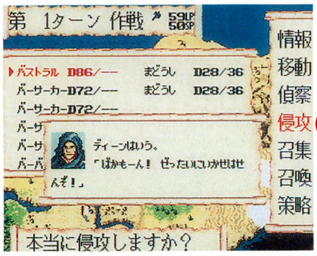
（神奈川県／大塚芳信）

とにかく、勢力がものすごい国を選んで侵攻しようとする





自軍の部隊を、マスターただ1人にしてみると…



軍師が激怒して、侵攻できない

究極タイガー

ステージセレクト

このゲームに、ステージセレクトのウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で上、下、右、左、スタートの順に押すだけ。成功すればステージセレクトの画面に切り替わり、方向ボタンの上下でステージを選択することができる。当然、いきなり最終ステージから始めることもできる。

（北海道／菅野高則）

タイトル画面でコマンドを入力



上、下、右、左、スタートの順に押す



ステージセレクトの画面が出る



最終ステージまで、すべての面を選ぶことができるのだ

パワーアップコマンド

このゲームのパワーアップコマンドが、2つも見つかった。

ゲーム中にポーズをかけて上、下、右、左の順に押し、Aを押しながらポーズを解除すると、使用しているショットが最強状態になる。また、ボムの残数が0になったら、ポーズをかけて上、下、右、左の順に押し、Bを押しながらポーズを解除するとボムの残数が8に増えるのだ。

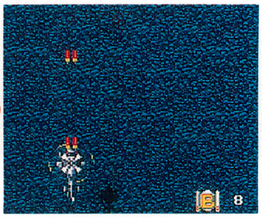
（秋田県／片山勇一）

ポーズをかけて上、下、右、左の順に押し、Aを押しながらポーズを解除する



ショットのレベルが最強になる

ポーズをかけて上、下、右、左の順に押し、Bを押しながらポーズを解除する



ボムの残数が8に増えるのだ

究極タイガー

いきなりエンディング

いきなりエンディングを見ることができるぞ。タイトル画面で上、下、右、左、A、B、C、スタートの順に入力してみよう。画面が切り替わって、エンディングが始まるよ。 （東京都／沢田靖好）

次のコマンドを入力すると…



上、下、右、左、A、B、C、スタートの順に入力する



いきなりエンディングが始まるぞ

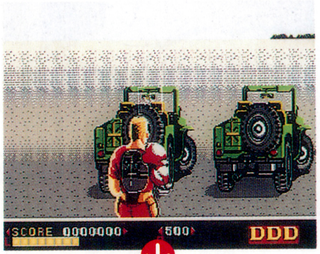
ダイナマイトデューク

UFOを撃ち落とせ!!

このゲームに、隠れキャラのUFOが見つかった。

難易度設定をノーマル以上にして、ゲームを始める。そして、弾を1発だけ撃ってしばらく待とう。画面右からUFOが高速で飛んでくるぞ。 （新潟県／秋山良二）

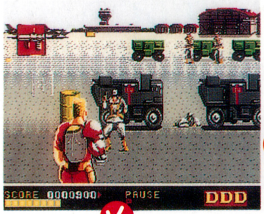
まず、普通にゲームを始める



弾を1発だけ撃ってしばらく待つ



画面右端から、高速でUFOが飛んでくるのだ。このUFOを撃ち落とすと…



その直後は、いいアイテムを入手しやすくなる



1機目のUFOを撃ち落とすと、2機目のUFOが出現するよ

レッスルボール

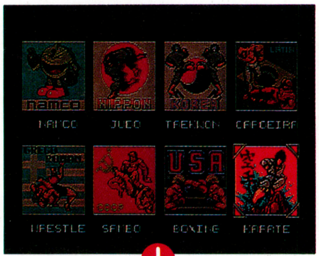
隠しチームでプレイ

5月号で紹介した4つの隠しチームを、もっと簡単に出せることがわかった。

やり方は、チーム選択画面でBを押しながら、下を押し続けるだけだ。そのまま約4秒待てば、チーム選択画面に4つの隠しチームが登場するのだ。

（愛知県／浅井智晴）

チーム選択画面でコマンドを入力



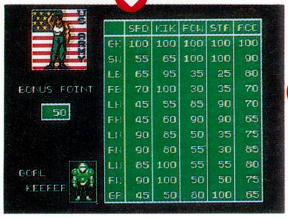
Bを押しながら、下を押し続ける



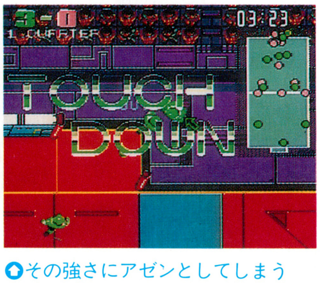
メニューに4つの隠しチームが登場する

マーシャルアーツを選んでみる





選手のデータがいい



その強さにアゼンとしてしまう

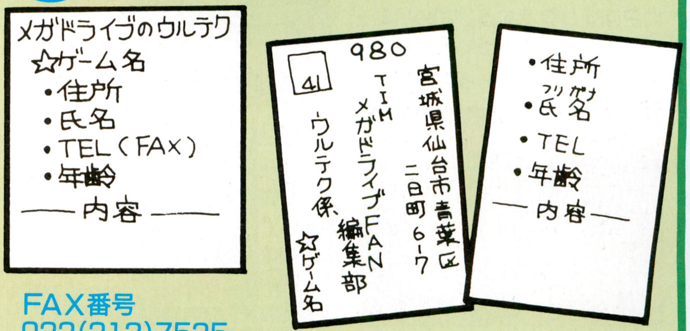
投稿募集

メガドライブのゲームもどんどん増えてきたこの頃、ウルテクも増加してくることでしょう。

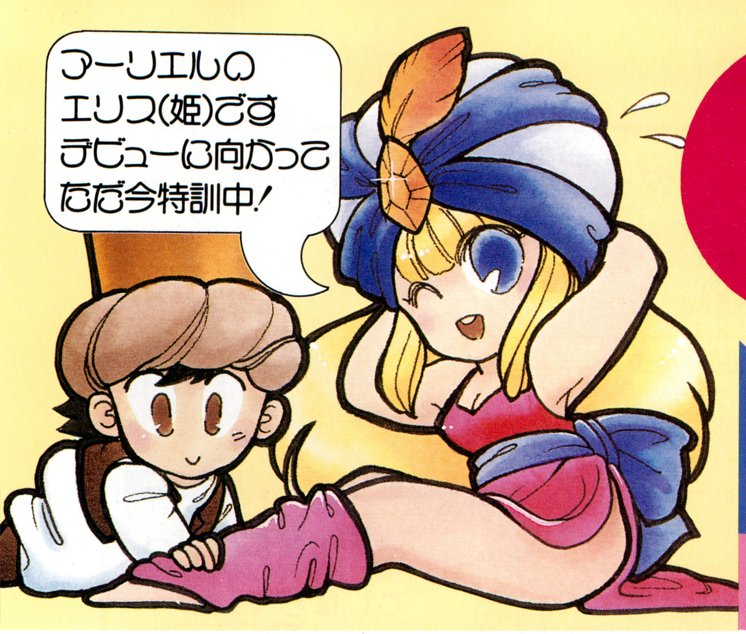
他誌やマニュアルに載っていないオリジナルのウルテクを発見したら、ハガキまたはFAXで編集部まで送って下さい。あて先は下記の通りです。ハガキとFAXの書き方は下のイラストを参照して下さい。友達に先をこされないように、すばやく応募してね。

ハガキは消印で、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者とします。採用者には座布団の枚数によって最高10000円の賞金を差し上げます。

あて先 〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIMメガドライブFAN編集部
ウルテク係



FAX番号
022(213)7535



G・G FAN ゲームギア

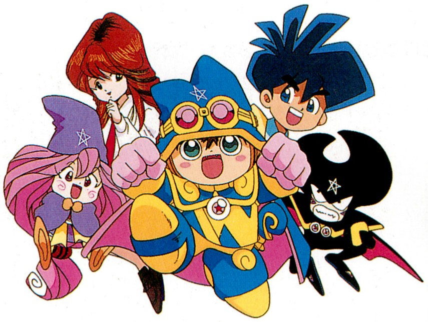
夏の期待作を紹介

今月からは、イラストレーター「九月姫」さんの描くかわいいキャラが「G・GFAN」のトレードマークだよ

まじかる★タルるートくん

7月5日発売予定 ツクダアイデアル 3980円(税別)

「週刊少年ジャンプ」やテレビアニメなどで人気の『まじかる☆タルるートくん』が、ゲームギアに登場／ 横スクロール型のシューティングゲームで、魔法使いの「ライバー」につれさられた「本丸」、「伊代菜ちゃん」を助け出すのが目的だ。難易度も低いので、誰にでも気軽に楽しめる内容に仕上がっているよ。





⇧タルるートくんのカワイイ雰囲気がとってもよく出ているんだよ

ほのぼのしまくりの展開

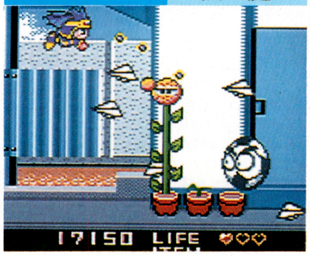
ステージは全部で6つ。学校から神殿までの道のりを進んでいく。もちろん、そこにはたくさんの敵キャラが待ち受けているんだけど、こいつらにはみんな目や口がついていて表情が豊かでカワイイ／ またボスキャラもでっかい体に似合わず、とぼけた奴らばかりだよ。

STAGE1 学校



⇧ゲタバコから飛び出す敵もいるよ

STAGE2 校庭



⇧紙ヒコーキやサッカーボールが…

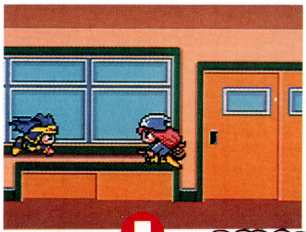
STAGE3 森



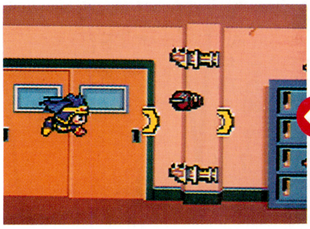
⇧攻撃もはげしくなってくる頃だ

お助けミモラちゃん

ゲーム中に、「タルるート」の恋人「ミモラちゃん」が、1ステージに2回ずつ登場する。この「ミモラちゃん」にくっつくと、パワーアップアイテムをもらえるぞ。

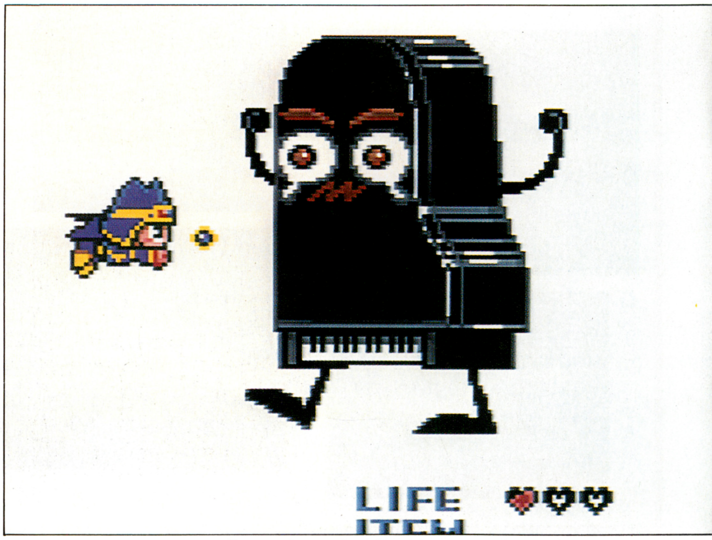


⇧おっ？あれは「ミモラ」〜





⇧ワーイ！ パワーアップしたぞ
⇧どれにしようかなって選んで…



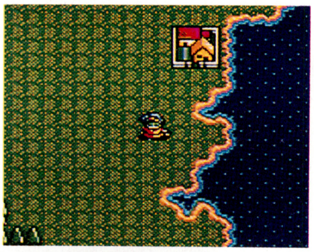
⇧ステージ1のボス「ピアンゴ」だ。泣き顔がプリティ？

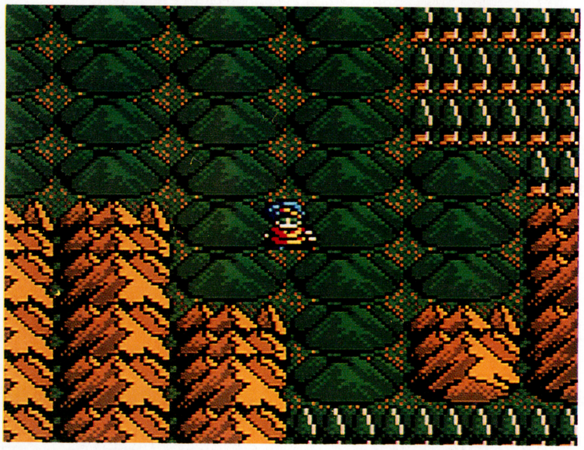
イラスト／九月姫 ©江川達也／集英社／東映動画／ツクダアイデアル・SEGA

エターナルレジェンド 永遠の伝説

8月2日発売予定　セガ　4500円(税別)

ゲームギア待望の本格RPGの発売が迫ってきたぞ。2Mの大容量にバッテリーバックアップも付いているので、長時間かけてじっくり楽しめることだろう。ゲームは、いわゆる『ドラクエ』のようなタイプで、伝説の「黄金の国」を探し出すのが目的だ。

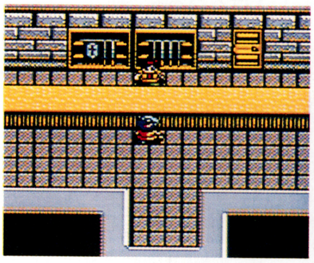




⇧ゲームギアの販売台数をのばしたりできるか？
⇧なかなか美しいフィールド画面を歩く、主人公のアルヴィン。シナリオが進めば、仲間も加わるぞ

オーソドックスな戦闘

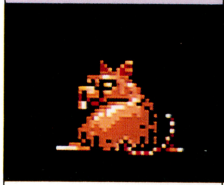
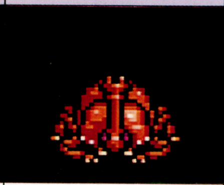
戦闘シーンは、リアルタイムではなくてコマンド入力タイプになっていて、「攻撃」、「防御」、「道具」、「魔法」などからコマンドを選んで敵と戦うことができる。また、複数の敵が一度に出現した場合には、カーソルで戦う相手を選ぶこともできる。ありがちなシステムなので斬新さには欠けるが、逆に考えれば誰にでも入り込みやすいという利点もあるね。





⇧武器屋などでパワーアップしよう
⇧戦闘画面。効率よく戦おうね

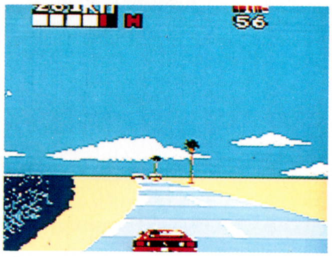
前半の敵キャラたち

カピバラ	ボーイング	ウォードック
		
ネズミにしか見えない敵。とっても弱い	カブト虫の割には、けっこう手強い	ブルドッグのように強い。なかなか強敵だ

アウトラン

8月9日発売予定　セガ　3500円(税別)

いわずと知れた業務用ゲームの移植。だいぶ前からタイトルはあがっていたので待ちかねていた人も多いだろう。画面を見た感じでは、セガマークIII版に近い雰囲気だが、実際にはまったくの別モノで、業務用そのままとはいかないかわりに、ゲームギアの性能を考慮したアレンジが施されている。



⇧名物の「波打ち際」もキレイに移植

G・Gオリジナルコース

美しい背景や変化に富んだコースはこのゲームの魅力。ゲームギア版のコースはオリジナルなのでちょっと雰囲気が違うぞ。



⇧砂漠のコースもあるぞ



⇧ラスベガスのような、にぎやかな背景。看板に当たったら感電しそう

オートマもあるよ

『アウトラン』といえば欠かせないのが、軽快なBGM。このゲームギア版でも、業務用同様3曲の中からBGMを選択できるようになっている。また、初心者にも楽しめるように、「マニュアル」と「オートマ」の2種類から操作を選ぶことができるようになった。



⇧ここで選択。チューニングしてるグラフィックは、さすがにないけどね

対戦アウトラン

対戦ケーブルとゲームギア2台があれば、「VSモード」が遊べる。ルールは単純明快で先にゴールした方が勝ち。コースは選択できるようになっている。自分たち以外の車は登場しないので、純粋に1対1のバトルが楽しめるぞ。また、G・G仲間のいないさびしがりやのために、「VSコンピュータモード」も用意されている。

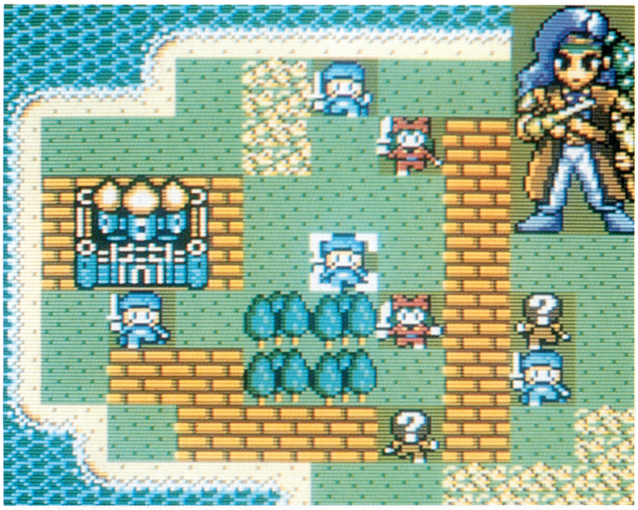


⇧赤と青の激しいバトルが展開！

アーリエル

10月発売予定　セガ　価格未定

セガが自信をもって発表するシミュレーションが、この『アーリエル』。コマンドや操作、ルールなどを簡略化してシミュレーションの初心者にも楽しめるシステムを作り上げているぞ。また、対戦ケーブルを使った、VSモードも用意されている。



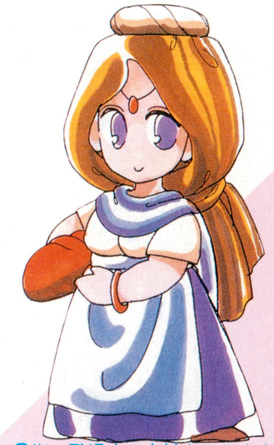
マップ画面。シンプルでとっても見やすい感じがするね

キャラデザインは「九月姫」

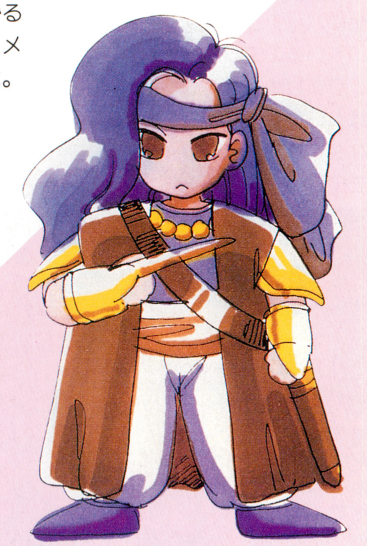
このゲームに登場するキャラクタのデザインはイラストレーターの「九月姫」さんが担当している。名前を知らない人も「メガドライブソフトの取扱説明書にイラストを描いてる人」って言えばわかるかな？　本人いわく"砂漠"をイメージして描いたということだよ。



ステータス画面。キャラのグラフィックも出る



街に登場する女性キャラクタ

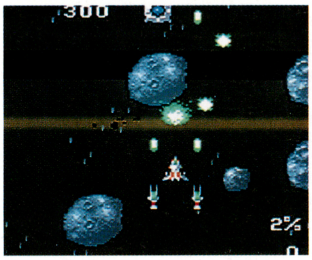


アーリエル軍の戦士の１人だよ

ハレーウォーズ

6月21日発売予定　タイトー　3800円（税別）

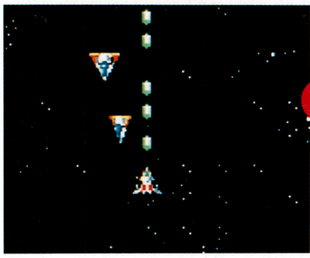
業務用だった『ハレーズコメット』をアレンジして作り直したゲーム。一見、ノーマルな縦スクロール型のパワーアップシューティングだが、飛んでくる「ハレーすい星」から地球を守るという要素を加えることによって、ゲームの緊迫感をもり上げている。また、連射機能がついているのも嬉しい。



けっこうハードなシューティング

豪快なパワーアップ

派手めなパワーアップもこのゲームの魅力の一つ。ショットは5段階まで強化されるし、ギャザー（いわゆるオプション）は4つまで付けられるし、オマケにバリアまで付いちゃう！　最強状態になれば、だいぶ展開が楽になるぞ。



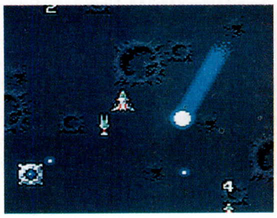
ノーマルな状態。やっぱり心細い



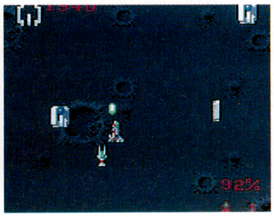
ここまで強くなると死ぬ気がしないね。でも、意外ともろかったりもする

すい星に気をつけろ

このゲームでは、自機がすべてやられてしまう以外に、地球のダメージが100パーセントまで達してしまった場合もゲームオーバーになってしまう。パーセンテージは画面右端に表示されていて、敵や、すい星を撃ち逃すと、数字が増えていくので気をつけよう。

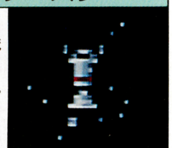
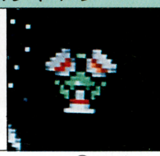


ときどき飛んでくるすい星はダメージが大きい



わぁーっ、大ピンチ！地球が滅亡しちゃうよー

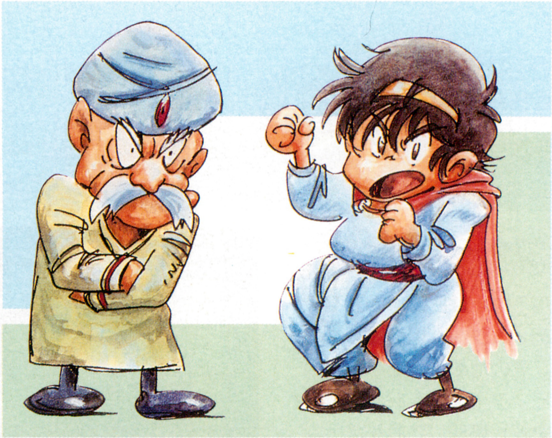
パワーアップアイテム一覧

ビームユニット	ギャザー	ブースター
ショットがパワーアップする 	自機の後ろで援護してくれる 	自機のスピードがアップする 
バリアユニット	**フルギャザー**	**ポイント&パワー**
自機のまわりにバリアをはる 	ギャザーを一度に4つ装備する 	画面内の敵を全滅させられる 

シャダム戦記（仮称）

12月発売予定　セガ　価格未定

『エターナルレジェンド』に続くセガのRPG。オリエンタルな雰囲気の漂うストーリーで、いわば「アラビア風のファンタジー」といった感じだ。シナリオは全部で7つの章に分かれているが、主人公は替わることはない。また、毎章登場するライバルもいるそうだ。



主人公の側近の「じいや」。どのような形でゲームにかかわってくるかは、現時点では、まだ不明…

主人公で「シャダム国」の王子。まだ若くやんちゃな感じのする彼の大冒険が、今、始まる！

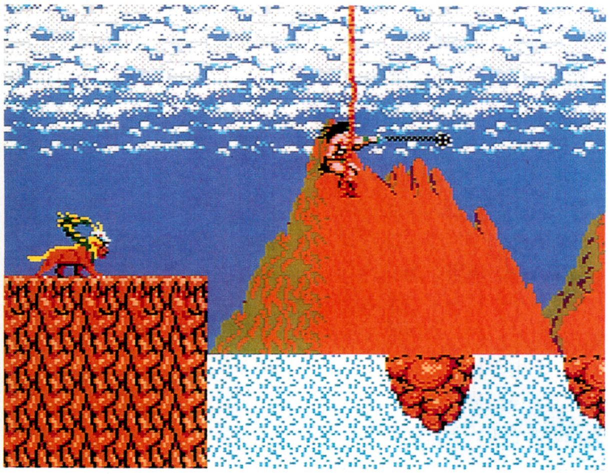
ラスタンサーガ

発売日未定　タイトー　価格未定

メガドライブで『II』が発売されていたが、その前作にあたる業務用からの移植モノ。アーノルド・シュワルツェネッガーのような筋肉質の豪快野郎が、ジャングルを舞台に大活躍する痛快（？）アクションだ。武器は最初は剣だが、途中に落ちているアイテムを取ることによって換えられる。



魔物を退治しながら進んでいこう

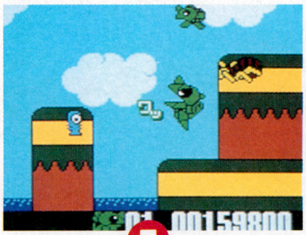


壮大な大自然をバックに繰り広げられる冒険活劇！ターザンのようなアクションも、なかなか見モノだ

ワギャンランド

7月26日発売予定　ナムコ　4000円（税別）

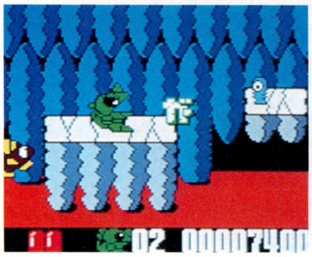
ファミコン用の同名ゲームに、面構成やキャラクタなどのアレンジを加えた、続編『ワギャンランド』。このゲームの最大の特徴は敵をしびれさせる「声」での攻撃にある。「声」には、「ワッ」から「ギャー」までの4階調があり、効果は階調が高くなるほど絶大。



最初は小声で「ワッ」



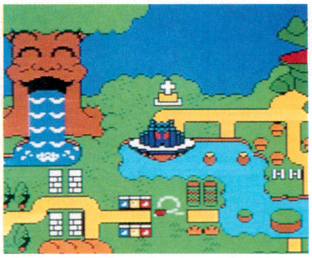
これが最強状態の「ギャー」！



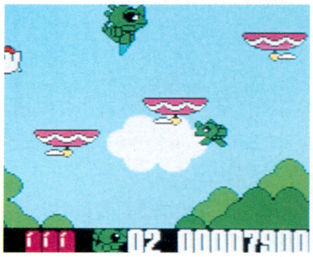
基本的にはファミコン版と同じだ

ワギャン島を守れ

ワギャンの使命は、宿敵ドクターデビルに占拠された故郷「ワギャン島」を取り戻すこと。ドクターデビルの待つ「空中城」までの道のりは、全部で22ステージ。そこでは遊園地や湖などの多彩な舞台が用意されている。



これが「ワギャン島」全体図だ



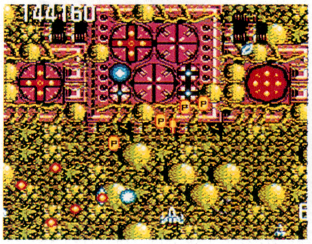
遊園地のプロペラコースター！



空中城。ドクターデビルはどこに

ゲームギア情報局

パソコンソフトメーカーのコンパイルがG・Gに参入するぞ。発売ソフトの方は、まだ未定ということだが、コンパイルといえば、メガドライブの『武者アレスタ』やPCエンジンの『ガンヘッド』などを作った実力派のメーカーなので、ゲームギアでも、パワーアップしまくりのシューティングなんかを出してくれるといいね。



セガマークIII用の『アレスタ』。これもコンパイルが作ったものだよ

テラドライブの使い方教えます

TERA DRIVE FAN

テラドライブファン



日本語対応機能に加え、海外の豊富なソフトウエアが使用できる超便利なテラドライブ。ちょっと変わったソフトをやってみたいという人のために、今回は海外ゲームの遊び方を伝授しよう。

海外ソフトをプレイしよう

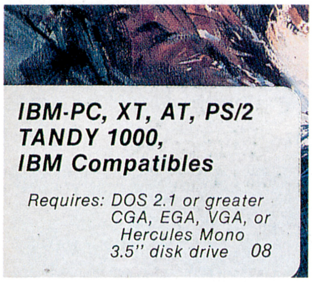
海外ゲームが遊べるというのはわかっていても、画面表示やマニュアルはすべて英語。英語が苦手な人は、買うことすら怖くてできないんじゃないかな？　そんなわけで今月は海外ソフトの購入時の注意点や実際にプレイするまでのプロセスを中心に詳しく紹介していきたいと思う。

海外ソフトはかなり斬新なものが多いだけに、より多くの日本のユーザーにも体験してほしい。

ソフト購入時の注意

まず、海外ソフトはどこに売っているのかだが、普通のパソコンショップにはまずない。海外パソコンを専門に扱っている店を探すよりないだろう。東京の場合、秋葉原へいけば5軒以上みつけることができる。地方でも、かならず1軒はどこかにあるはずだ。

さて、海外ソフトを前にしたら、まずパッケージの角の部分にあるラベルを確認しよう。「ＩＢＭ ＰＣ」などと書いてあるはず。もしそれがなければ他機種用のソフトなので、ラベルの「ＩＢＭ」の表示を絶対に確認すること。

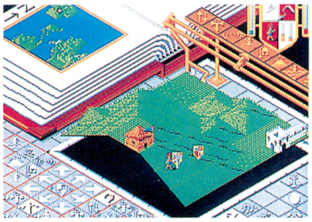


必ずこのラベルをチェック。うっかりＭＡＣ用なんか買わないように

また、テラドライブのフロッピィディスクドライブは3.5インチなので、「3 1/2"」だとか、「3.5"」だとか書いてあるのを確認しよう。

実際にプレイするまでには

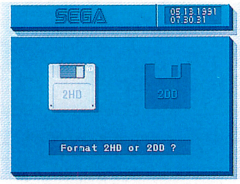
さて、海外ソフトをプレイするまでにはいくらかの準備が必要だ。日本のパソコンソフトのようにディスクを入れて電源を入れるだけというわけにはいかない。しかしそのかわりにハードディスクに入れることができたり、別のフロッピィディスクにバックアップを取れたりと自由度が高い。



本家『ＰＯＰＵＬＯＵＳ』。これをプレイするまでにもいろいろある

フォーマット

モデル1または2の人は、フロッピィディスクから起動することになる。そのため、必要な枚数のフロッピィディスクをあらかじめフォーマット処理しておかなければならない。フォーマットはテラメニューから実行しよう。



ディスクが2ＨＤか2ＤＤかを確認

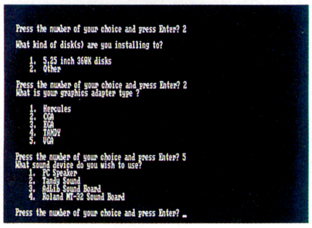
インストール

インストールとは、画面モードやサウンドモードを各自のハードに合わせてセットするためのもの。このとき、実行用のデータをつくったり、コピーするのが普通だ。

インストールは、インストールプログラムで自動的にやってくれる場合が普通だ。ユーザーは選択画面で自分のもっているハードを選択するだけでよい。

たとえば画面モードは「ＶＧＡ、ＥＧＡ、ＣＧＡ」などとメニューが出てくるので、テラドライブの場合は「ＶＧＡ」の項目を選ぶ。

サウンドは、テラドライブ本体のみの場合には「ＰＣ　ＳＰＥＡＫＥＲ」などと書かれた項目を選択する。そのほか、ディスクの選択だとか、ジョイスティックの有無などを選択する場合がある。



全部英語で表示されるけど、用語でだいたいわかるようになる

マニュアルプロテクト

日本のゲームソフトはコピーを取れないようにフロッピィディスクに細工してあるのが普通だ。このため、ほとんどの場合ハードディスクでプレイできない。

海外ソフトは、ハードディスクでの使用を考慮してあるため、こんなことはない。ほとんどのソフトはバックアップが取れるし、ハードディスクに入れられる。

そのかわりに存在するのがマニュアルプロテクトだ。これは、ゲーム開始時に画面に現れるものとマニュアルに書いてあるものを照らし合わせるものだ。これによって、実際に買わないユーザーはプレイできないようになっている。



『ＰＯＰＵＬＯＵＳ』の場合は盾の名前を入れる

SIMCITY GRAPHICS

日本のパソコン用としても発売されている都市づくりシミュレーションのオプショングラフィックス。ただしこのグラフィックスは現在のところ海外パソコン用しか発売されていない。現代都市をつくりあげるのが目的だった『ＳＩＭＣＩＴＹ』だが、これを使えば古代都市や未来都市をつくっていくことができる。

セットは2種類あり、未来都市3本セットと古代都市3本セットに分かれている。

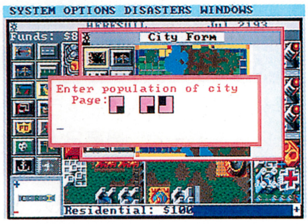
インストールとプロテクト

あらかじめ『ＳＩＭＣＩＴＹ』がインストールされたフロッピィディスクかハードディスクにインストールする。このときに「ＶＧＡ256色」というモードにしておけば画面が美しく表示されるようになる。

マニュアルプロテクトは基本的に『ＳＩＭＣＩＴＹ』と同じもの。3つの記号と質問が表示されるので、その記号に対応する都市名か人口をキーボードから入力する。



⬆日本のパソコン版とも、スーパーファミコン版とも違うでしょ



⬆マニュアルプロテクトは付属の記号表から対応するものを選ぶタイプ



⬆飛行場がお城、飛行機がドラゴンという中世版

SET 1 ANCIENT CITIES

古代都市3本セット。とは言え、実際は中世以降の都市が2本。昔なので鉄道がなかったり、発電機もなかったりとほのぼの。田園風景が広がる落ちついた都市を目指すことができる。

ANCIENT ASIA



古代アジア都市。瓦ぶきやわらぶきの屋根が建物の特徴

MEDIEVAL TIMES



中世欧州都市。水車や白壁の家がおしゃれ。お城には魔女もいる

WILD WEST



アメリカ開拓時代の都市。鉄道もすでに開通していたりする

SET 2 FUTURE CITIES

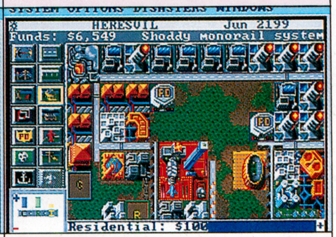
未来都市3本セット。鉄道や航空機などの交通システムの進化が見もの。グラフィックのアニメーションについても原発などの赤々とした表現など、ハデになっている。未来を体験してみたい人向け。

FUTURE USA



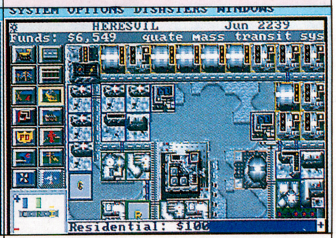
未来アメリカ都市。核融合原発も開発されていて安全性が高い

FUTURE EUROPE



未来欧州都市。未来アメリカと似ているが、交通手段が特異

MOON COLONY

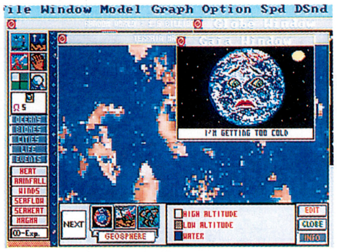


月面都市。スペースシャトルが飛ぶコロニー都市。火災は少ない？

SIMEARTH

『ＳＩＭＣＩＴＹ』が都市づくりシミュレーションなら、これは地球づくりのシミュレーション。火山や隕石で温度を調節したり、樹木を植えて生物の繁栄を促進したりとあれこれ管理しながら惑星を発展させていく。

コマンドや要素が細かくて、ちょっと理解しにくいが、わかってくればなかなかおもしろい。



⬆日本では、ほとんどＰＣ版と同じＪ-3100版のみが発売されている

TEST DRIVE III

フェラーリ、ランボルギーニ、シボレーの名車を使ってドライブするドライブシミュレーター。基本的には、時間内にコースをまわることが目的だが、かなり自由度があり、よっぽど下手な運転をしないかぎりゲームオーバーにはならない。

クラッシュしたときなどのリプレイ機能がまたおもしろい。



⬆今日はどこにドライブ行こうかなって感じのほのぼのゲーム

新作ソフト情報

Coming Soon MD

今月はついにCD－ROMのソフトの画面を初公開！　新作、続報を交えて新鮮な情報ばかりを取りそろえたぞ！

カプコンの名作シューティングにオリジナルモードを追加

戦場の狼II

8月30日発売予定　セガ　7000円(税別)／8M　画面は開発中

カプコンの業務用シューティング『戦場の狼II』のメガドライブへの移植が決定した！

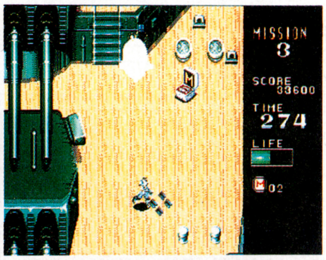
火炎放射機などの武器やアイテムを拾いパワーアップし、凄まじい敵の攻撃の中を進んでいくのだ。



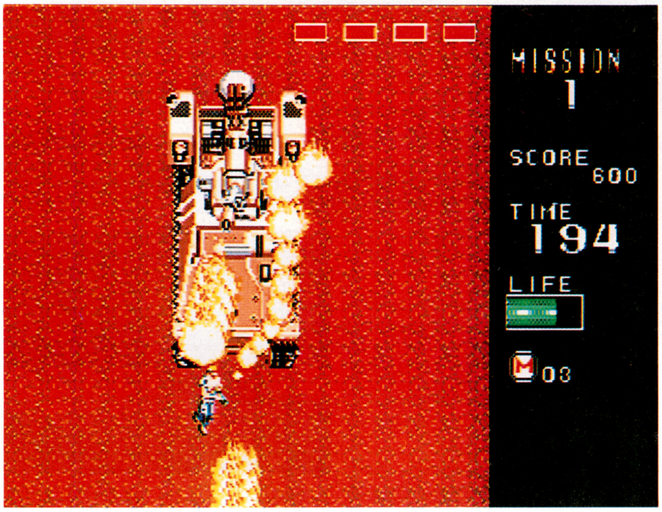
『戦場の狼II』のオープニングの画面



ゲーム序盤。まずは小手調べだ！



3面の戦艦の上。砲台がリアル



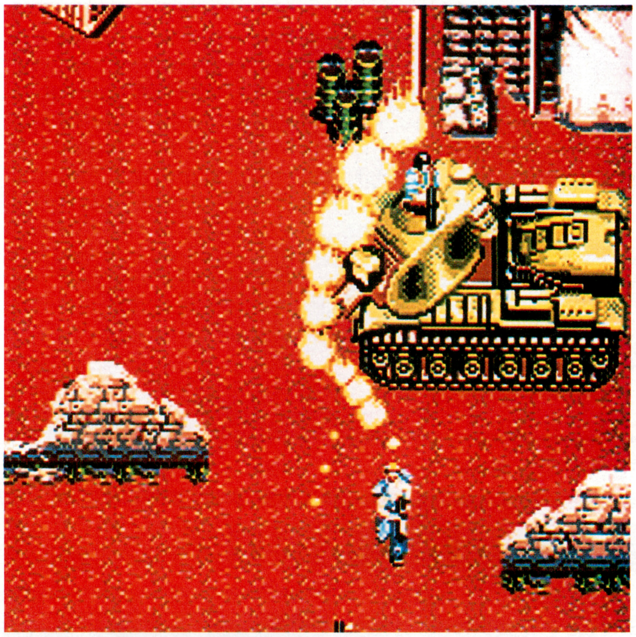
2面のボスだ！　こいつはとてつもなく強い。火炎放射機で応戦だ！

メガドライブは1P専用

業務用では、3人のキャラクタから1人を選んで、最高3人までの同時プレイ可能ということでかなりの話題になった。しかし、残念ながらメガドライブでは、キャラクタを選べず、しかも1人でしかプレイできなくなってしまった。



1面のボス。最初に出てくるわりには手強いぞ



このあたりは戦車がたくさん出てくる。壊しまくって進もう

メガドライブオリジナルモード追加

メガドライブ版が、3人同時プレイのできない代わりでもないだろうが、業務用にはなかったオリジナルモードがつくそうだ。

今のところ分かっているオリジナルモードのゲームの内容は2つ。まずは、5人のキャラクタの中から1人を選べるようになり、必要に応じてキャラを変えられるとのこと。そして、アーケード版にはなかったステージが新たにつけ加えられることにもなるそうだ。

ドライブゲーム人気の火つけ役を完全移植

アウトラン

8月9日発売予定　セガ　7000円(税別)／8M　画面は開発中

'87年にゲームセンターに登場して以来、最高のドライブゲームとして評判の高かった『アウトラン』。メガドライブ版の画面写真が出るのを、今か今かと待ちわびていた人も多かったのではないかな？　ついに今回は画面写真を入手できた。写真を見てもらえばよくわかると思うが、他機種で出たものに比べてかなり業務用に近いできになっている。さらに今回の移植では、新曲が1曲入る予定だ。



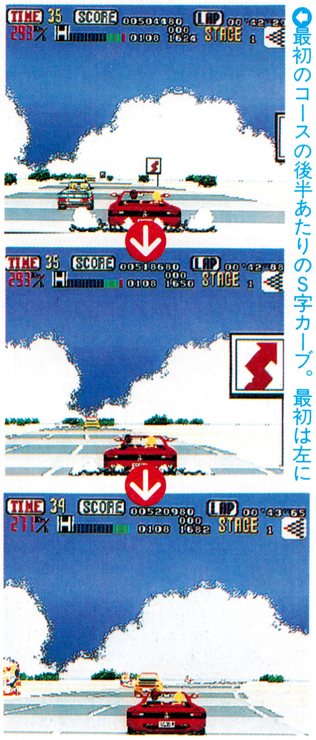
スタートの画面。走り出さないと、おやじがそっぽを向く

アップダウンやコーナー

メガドライブの『アウトラン』は、業務用のそれをかなりやり込んだ人にもきっと納得のいくできになっているだろう。

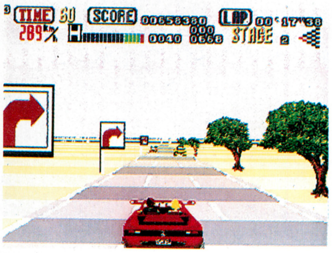
まわりの背景などは、写真でみると少しショボク感じるかもしれないが、動いているのを見ればそんなことは全然ない／　きっと感動すること間違いなし。

道の起伏やコーナーの曲がり具合、分岐点なんかもスムーズに動いて、見事に再現されている。



最初のコースの後半あたりのS字カーブ。最初は左に

写真で見るとよくわからないけど、上空の雲の動きを再現している

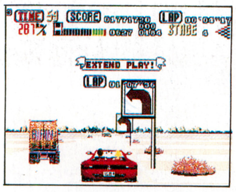


ここでキキーッと右にカーブ

いろいろなコース

『アウトラン』の醍醐味は、なんといっても様々な景色の中を走っていくところだろう。

海岸沿いの道や遺跡の隙間、アルプスのお花畑、岩山、砂漠など、15もの変化に富んだ美しいコースが飽きを感じさせない。



ちゃんと「チェックポイント！」としゃべるのだ

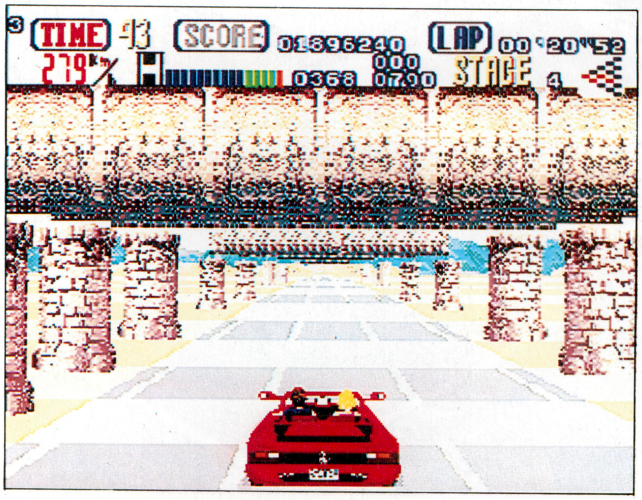
このゲーム1つさえあれば、いつでもヨーロッパ旅行をした気分になるだろう。



岩壁に当たると止まってしまい、ロスタイムになっちゃうぞ

最初のコースの中盤あたり。海にはヨットが浮いているところもある





石の柱の屋根も欠けることなく並んでいる。

ここまでこだわる完全移植

デモ画面中に出てくるタイトルやBGMの選択画面、ランキング画面も業務用どおりに再現されている。業務用が出てから5年も経っての移植だけに、下手なものは作ってはいけない／　というような開発陣の意気込みがヒシヒシと伝わってくる。



BGMのセレクト画面



ネームエントリーの画面。ちっちゃな車のあとに文字が残る

タイトル画面もそのまま

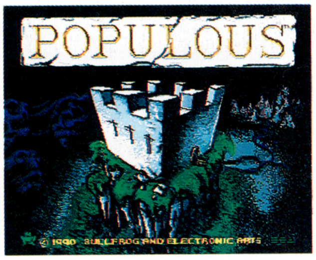


ついにメガドライブに

ポピュラス

8月9日発売予定　セガ
6000円(税別)/4M　画面はジェネシス版

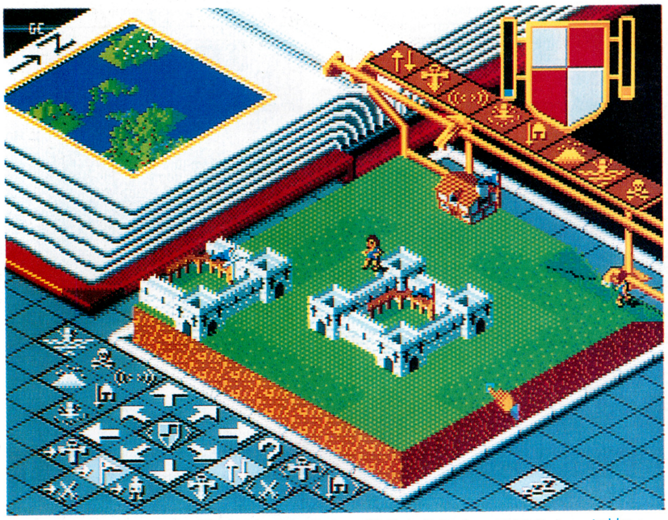
『ポピュラス』とは、プレイヤーが神となって、コンピュータが操る悪の種族を滅ぼすという、一風変わったシミュレーションゲーム。世界的な大ヒットとなり、あらゆるパソコンやゲーム機で発売されている。



何か意味シンなタイトル画面

ジェネシス版をそのまま

メガドライブの『ポピュラス』は、ジェネシス（メガドライブのアメリカ版）で売られているものをそのまま発売するそうだ。ジェネシス版では、ゲームをするうえでほとんど使うことがなかった「効果音」や「BGM」などのアイコンが削られている。

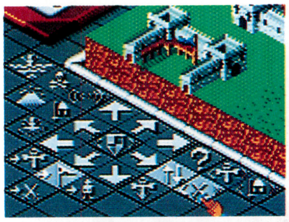


この世界のすべてを支配できてしまう。考えようによってはちょっと怖い…

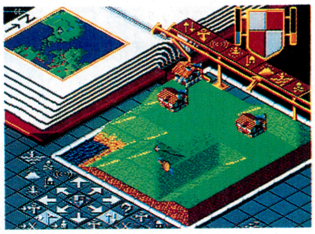
アイコンで操作

プレイヤーは自分の種族の民を繁栄させ、悪魔の種族の民を全滅させるのだが、プレイヤーが何か行動を起こすときは、ほとんどの場合がアイコンを使って操作することになる。

まずアイコンには、自分の種族を繁栄させるための土地造成アイコン、自分の種族に今すべき行動をとらせるための命令アイコン、ある特定の人間や場所などを呼び出すズームアップアイコンなど数種類ある。これらを駆使してゲームを進めていく。



ここでの操作がすべて



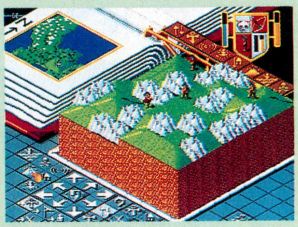
土地を掘ったり埋めたりしながら平地を平らに均してくのが基本

天地異変を起こすのだ！

火山

このアイコンを使うと、画面中に火山ができ、ゴツゴツした岩が突き出してくる。

この岩は、いったん海面まで掘り下げないと取り除くことができないからやっかいだ。



火山を造るのはかなり効果的

ハルマゲドン

天変地異の最高のもので、究極の選択肢。一切の建物は消え、人々は外にあふれだし世界の中心へと集まっていく。そして神と悪魔の種族のどちらかが全滅するまで戦い続ける。



どちらかが全滅するまで戦う

ホラー感覚のピンボール

デビルクラッシュMD

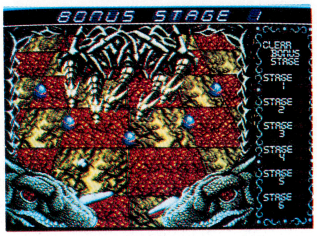
8月発売予定　テクノソフト
6800円(税別)／4M　画面は開発中

『デビルクラッシュMD』は、PCエンジンで好評だった『デビルクラッシュ』の移植。

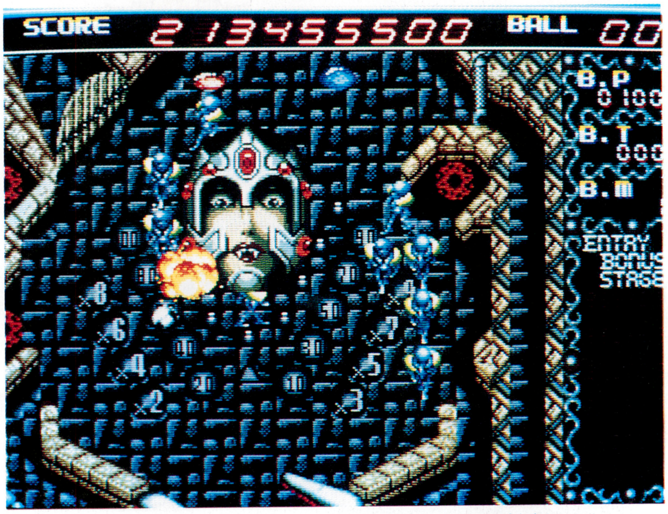
グラフィックやサウンドの強化はもちろんのこと、得点が10億点になると出現するファイナルステージの追加、アニメーション処理の強化などのパワーアップがなされているとのこと。



メガドライブ版のタイトル画面



背景がＰＣエンジン版と違う

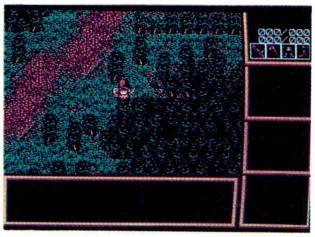


画面の配置が多少変わり、ボーナスの基準点や倍率などが右側にきた

ほのぼのとした恋と冒険のRPG

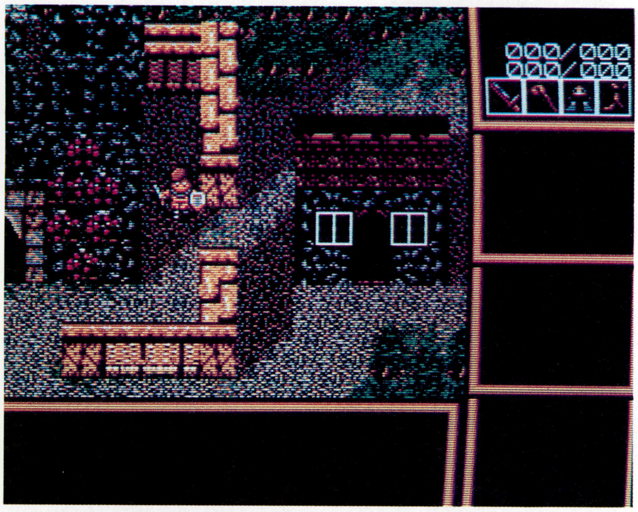
港のトレイジア

11月発売予定　日本テレネット
8900円(税別)/8M　画面は開発中



⬆敵は特定の決められた場所で出現にすることが多い

今までのRPGといえば、ほとんどが「悪の大魔王を倒す」など戦うことがゲームの目的だったが、『港のトレイジア』は主人公の冒険や恋心をファンタジータッチで描いたほのぼのとしたストーリーが中心になるそうだ。



⬆シナリオには直接関係ないサブイベントもたくさんある

物語の中心人物

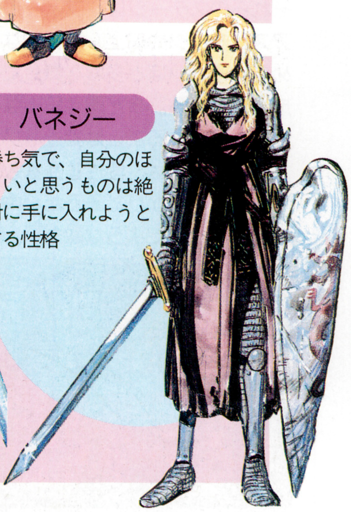
この3人は、シナリオの中で密接に関係していて、とても重要な人物になるそうだ。この3人以外にも、数多くの人物が登場して物語を盛り上げてくれる。



主人公
世界を旅歩く冒険心にあふれる少年。名前は自分でつけてね



トレイジア
主人公と同じ港町で育った幼なじみの恋人。旅立った主人公を待ち続けている



バネジー
勝ち気で、自分のほしいと思うものは絶対に手に入れようとする性格

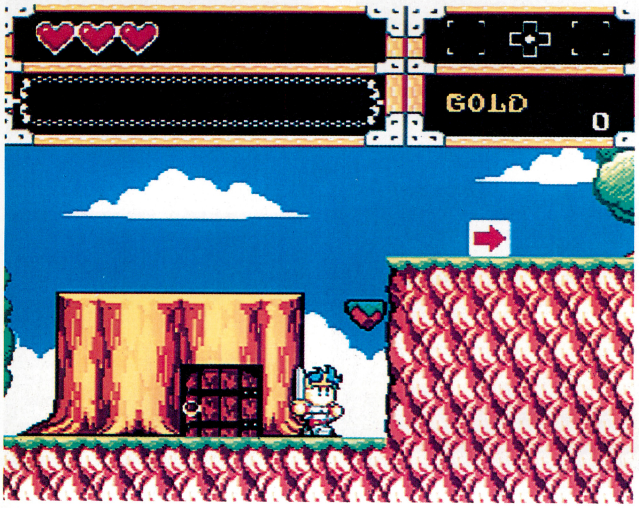
ワンダーボーイ最新作

モンスターワールドIII

9月発売予定　セガ
価格未定／5M　画面は開発中

『モンスターワールドIII』は、『ワンダーボーイ』シリーズ第5作目になるアクションゲーム。

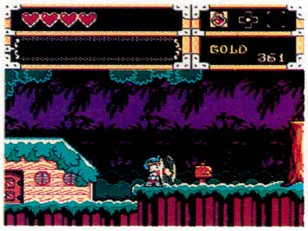
ゲームのシステムは、『モンスターワールド』と『モンスターワールドII』を足したような感じになっている。またゲーム中にも、よく似たステージもでてくる。



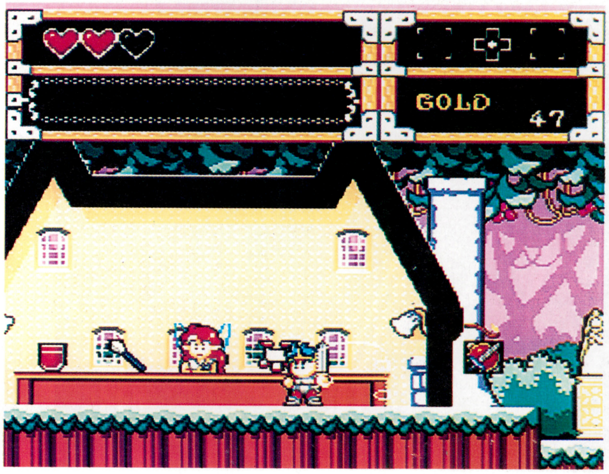
⬆この背景はどっかで見たことがあるような…

多彩な攻撃や武器

主人公は敵を倒して得たお金で剣や槍などのいろいろな武器や防具を買いパワーアップしていく。また槍などは、突くのほかに回して敵の攻撃を防ぐなど、同じ武器にしても何通りもの使い方がありいろいろな攻撃のしかたがある。



⬆槍をクルクルと回したり、普通に突いたりと攻撃も多彩



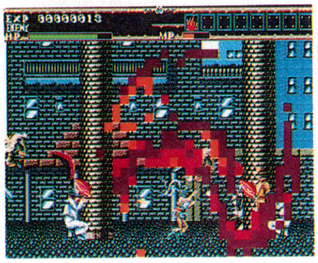
⬆ここは武器屋。より強い武器や防具を買うために、敵をたくさんやっつけてお金を増やそう

ブーメランが武器の美少女アクション

エル ヴィエント

発売日未定　ウルフチーム
価格未定／8M　画面は開発中

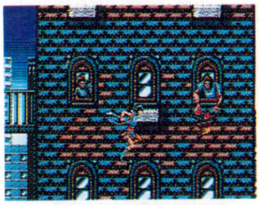
ウルフチームの痛快美少女アクション『エル　ヴィエント』。主人公アネットは、ブーメランを武器に、全9ステージを駆け抜ける。それらのステージは、フィールドアスレチックや船上、飛行船などめまぐるしいほど多彩な舞台で構成されている。まだ開発段階なので、お見せすることはできないが、ボスキャラには、個性豊かな攻撃をするものばかりだそうだ。中にはどこかで見たような敵も…。



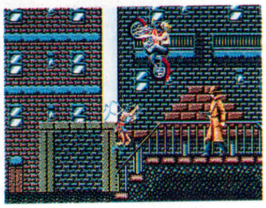
バイクが大爆発！破片がぶっとぶ



サイコーにかわいい主人公のアネットのイラスト。ほしいでしょ？



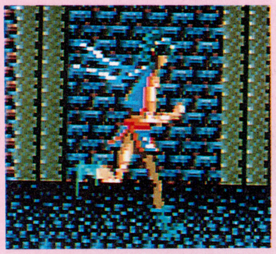
窓からものを落としてくるのだ



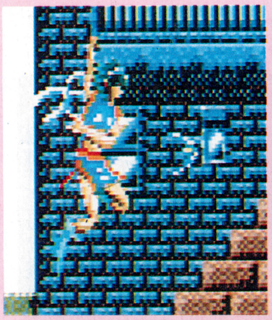
『ディックトレーシー』のような敵も出現

スムーズなアネットの動き

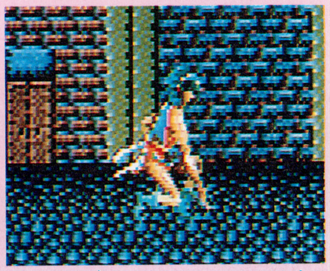
『エル　ヴィエント』の特徴のひとつに、アネットの動きがある。
ほとんどのアクションゲームは主人公の動きのパターンが、多くても20～30種類ぐらいだが、このゲームの場合は150種類のパターンを使っている。どの動きをとっても滑らかに動くには、ここに秘密があるんだ。



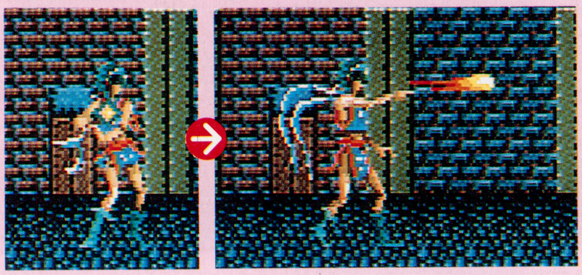
バンダナをなびかせ走る



ジャンプしながらの攻撃だ！



ひざまずいたアネット。べつに中世の王様の家来じゃないぞ



ヤーッ！と魔法を放つ

2種類のバルカンを撃ち分けろ

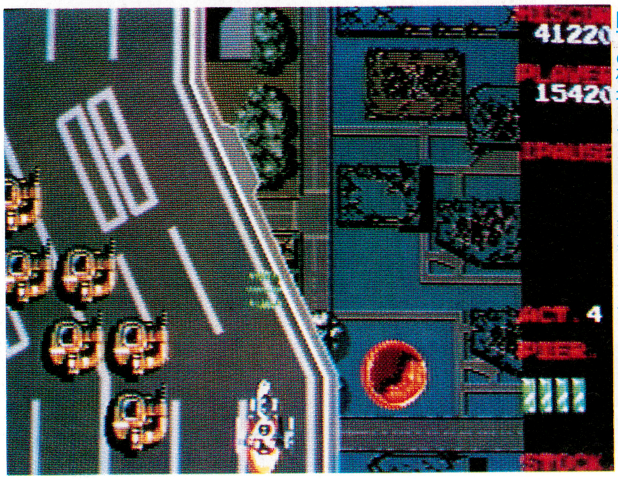
マスターオブウエポン

発売日未定　タイトー
価格未定／容量未定　画面は開発中

2年前に業務用として発表された『マスターオブウエポン』がメガドライブに移植される。
業務用の『マスターオブウエポン』は、空中用バルカン砲と地上用バルカン砲、そしてこのゲームの名前にもなっているウエポンアイテムの3つが自機の武器。

空中用バルカンは、アイテムを取るたびに2ウェイから5ウェイへと4段階にパワーアップし、フルオート連射が可能になる。

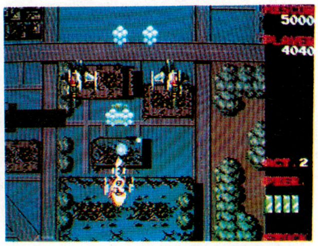
今回の移植にあたって、変更点はまだ未定になっている。しかし、写真を見た限りでは業務用との大きな違いは感じられない。



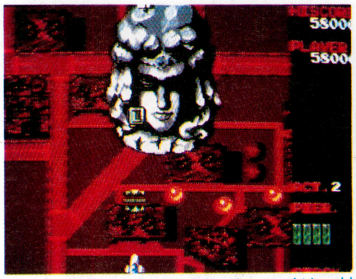
高速道路で敵戦車部隊と遭遇。ただちに破壊せよ！眼下の破壊しつくされた建物が、戦いの悲惨さを語る



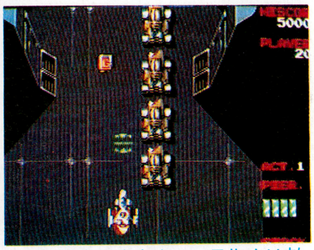
大海原に敵中型機発見！



市街地で激しい空中戦を展開。敵の侵入を防ぎ、都市を防衛せよ



おおいなる古代の英知の使わし破壊の神か？　やつを永遠に眠らせろ！



敵要塞内を疾走する。目指すは敵本部基地中枢。破壊せよ！

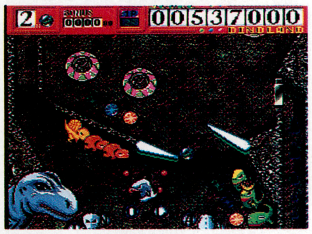
ほのぼのピンボールアクション

超闘竜烈伝ディノランド

8月2日発売予定　ウルフチーム
6800円(税別)/4M　画面は開発中

恐竜の「ディノ君」が、ピンボールの玉になってしまうという、ちょっと変わった設定のピンボールゲーム。

台の数は、メインとなる陸上面、海底面、空中面の3つのノーマルステージと、それぞれのステージに1つずつある計3つのボスステージの合わせて6つ。どの台も凝った仕掛けがあるものばかり。



古代の地球が舞台。たくさんの恐竜たちが登場する

ディノランドの世界

この『ディノランド』の世界は、主人公が恐竜ということもあって、原始の世界が舞台になっている。ピンボール台にあたる部分が広大な大地となっていたり、仕掛けに凶暴な恐竜がいたり、と見ているだけでも楽しめる。ディノ君と一緒に原始体験をしよう。

ボス面へ

この穴に玉を入れると下のフリッパーの間にストッパーが出てくる。また、6回いれるとボス面にいくことができ、ボスとの対決となる。ボス面では「ディノ君」を恐竜の姿に変えることができ、自由に操ることができる。



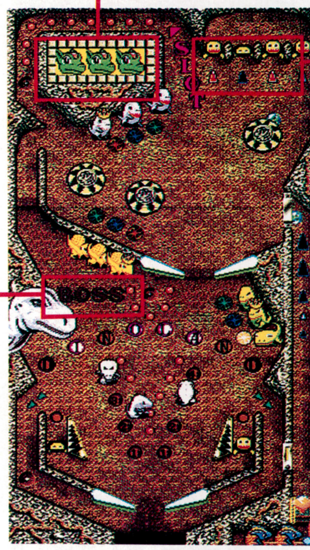
ボス面ではディノ君を自由に歩かせることもできるのだ

ルーレット

ルーレットはそろった絵や数によって入る得点が異なる。何回も入れて高得点を狙おう。



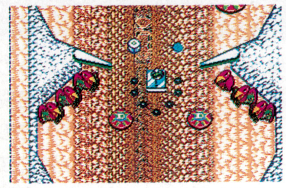
ルーレットを回して得点アップ



その他の面へ

空中面

ランプをすべて赤くして下段の恐竜をすべて倒すと、空中面にワープすることができるぞ。


後ろの背景が多重スクロールしていて、すごい奥行きを感じる

海底面

ランプをすべて青くして下段の恐竜をすべて倒すと、海底面にワープすることができるのだ。


ラスタスクロールを使って、ゆらゆらする水中を表現している

SF3Dシューティング

ギャラクシーフォースII

9月13日発売予定　CSK総合研究所
8700円(税別)/8M　画面は開発中

先月に続き、『ギャラクシーフォースII』の続報をお伝えしよう。

ステージの数は全部で6つ。スタートするステージは最終面以外の5面の中から自由に選べる。

敵の弾に当たるか、時間によってエネルギーが減り、0になるとゲームオーバーになる。



大宇宙を疾走する自機「TRY－Z」。目指すは敵惑星基地だ！

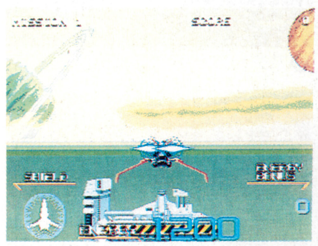
業務用に迫るでき

画面を見てもらえば分かると思うが、グラフィック面ではメガドライブ版だと思えないほど忠実に再現している。サウンド面でもサンプリングを多用しており、業務用そのものと言っても過言ではない。難を言えばバックのグラフィックが拡大して来ない程度。でも隕石などの障害物は拡大してくるので、3D感覚は充分に味わえる。

また『アフターバーナーII』以来、対応ソフトが『ファステスト・ワン』しかなかった電波新聞社のアナログジョイパッド「XE－1AP」に対応させる予定なので、より業務用に近いプレイ感覚が得られるだろう。



ものすごい数の隕石群の中を突き進む。敵惑星はもうすぐだ



砂の惑星の出発シーン。龍巻は再現できるのか？　期待は高まる



パワーアップユニット。一度に撃てるミサイルの数が増える

試合に勝って賞金を稼げ！

ストリートスマート

7月19日発売予定　トレコ
6800円(税別)／4M

男は闘う。100万＄と美女からの祝福のキス、そしてなにより格闘家としての誇りをかけて…。このゲームはメガドライブには数少ない格闘アクション。主人公はキレのある技を使う空手家と、すべてのものをねじふせるパワーをもつプロレスラーの2人。どちらかを選び、格闘家の頂点を目指す。



真の格闘家を目指すのだ


男は己の拳で金と名誉と格闘家の誇りをかけて戦う。そして…美女だ

どちらを選ぶ？

主人公は2人。正拳突き、回し蹴りを得意とする〝ツトム〟と、パンチ、ヘッドバット、キックで闘うプロレスラーの〝シュナイダー〟。また、敵との距離によりヒジ打ちやローリングソバットなどを自動的に使いわける。そして、格闘家たるもの、ここ一番の決め技をもちたいもの。ツトムは爆裂拳、シュナイダーは旋風脚を、それぞれ己の体力と引き換えに放つことができる。

ツトム・天野


直線的な動きをモットーとする空手家。男は拳で語るもの

ジョン・シュナイダー


その鋼の肉体は立ち向かうものすべてをたたき伏せる

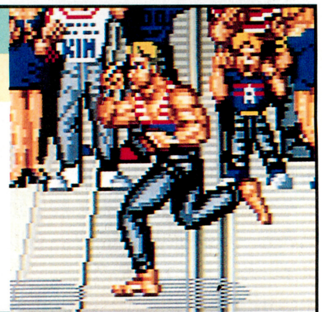
対戦相手は強者ぞろい

世界で一番強い男を目指しているのはプレイヤーだけではない。世界にはまだ見ぬ強豪が何人もいる。奴らはプレイヤーの挑戦をまっこうからうけてたつ。このゲームに登場する敵は音に聞こえた強者たち。怪力、スピード、双子のコンビプレイなど、ひとくせもふたくせもある奴ら。すべての敵を倒したとき男は…世界を掴む。

ホビー・ブラウ

Age21 Weght 175ポンド

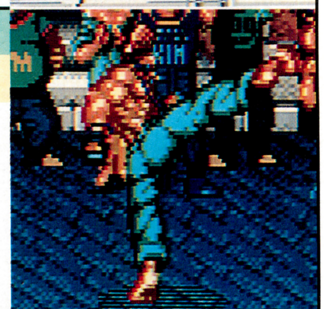
プレイヤーが最初に闘う敵。ひじ打ちで牽制し、一気に間合いをつめて強烈なひざ打ち、という必殺のパターンで攻めてくる。特別、能力にズバ抜けたところはなく、ごく普通のファイターといえる。
しかし、油断は大敵だ！



サム・サンタナ

Age38 Weght 205ポンド

すばやい動きのかく乱戦法を基本に攻めてくる。かと思うとかなり離れた間合いからヒップアタックをしてくる。その他にもしゃがみパンチやハイキックを使いスキがない。ふところにさえ飛び込めれば、そう苦戦する相手ではない。



マイク・バイアー

Age32 Weght 290ポンド

巨体を利しての重いキックには定評がある。そして、この体で飛び跳ねてくるのだからたまらない。ケンカ殺法を得意中の得意とし、近づくものをなぎ倒す、まさに野獣のような男。この男を倒すには、己の魂を極限まで燃やして闘うしかないのか？



PCエンジン版をパワーアップ

エグザイル

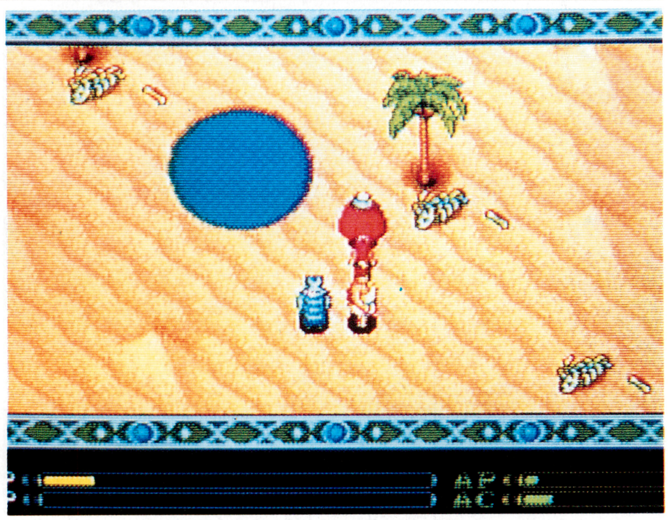
12月発売予定　日本テレネット
8900円(税別)/8M　画面は開発中

先月号でも少しお伝えした『エグザイル』のメガドライブ版の画面写真が手に入ったので、公開しよう。写真を見るかぎりでは、PCエンジン版とほとんど変わらないが、バックストーリーやシナリオ、ビジュアルシーンなどにアレンジが加えられる予定ということ。詳細はまだ未定だ。



アジトシーン。体力回復はここで


戦闘シーンはアクションになる

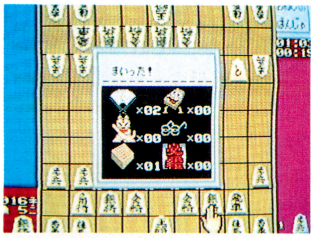

移動シーン。敵の拠点を目指して砂漠の中を進むパーティ

将棋シンジケートを叩け

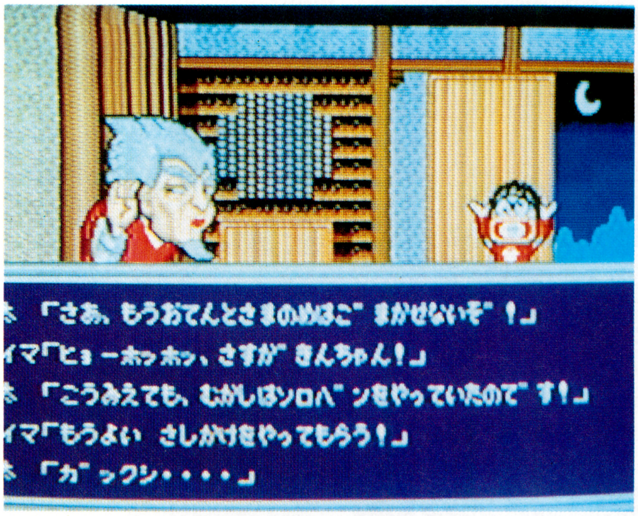
将棋の星

7月末定発売予定　ホームデータ
価格未定／2M　画面は開発中

メガドライブ初の将棋ゲームが新規参入のホームデータからリリースされるぞ。ゲームは「アドベンチャーモード」と「本将棋モード」の2つが楽しめるようになっている。前者のほうは、熱血将棋少年「金太」が悪の秘密結社「将棋シンジケート」に得意の将棋で立ち向かうという、お笑い感動アドベンチャーで、BGMにはなんと「巨人の星」のテーマ曲が使われている(笑)。後者は本格的な対局で、レベルを5級〜初段まで設定することもできるので、幅広い将棋ファンに親しまれそうだ。



必殺技が使えるという将棋。どんな技が使えるのかな？



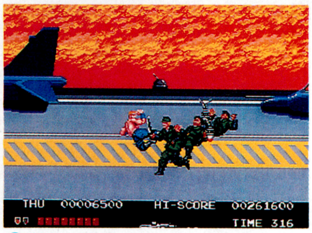
アドベンチャーモードの画面。ストーリーがコミカル

敵の武器を奪いながら進め

サンダーフォックス

7月26日発売予定　タイトー
8500円(税別)／8M

ごっつい男たちが活躍するアクションゲーム『サンダーフォックス』。メガドライブ版は業務用とは違い、2人同時プレイは不可能だが、そのかわりスタート時に2人の中からキャラクタを選択できるようになった。



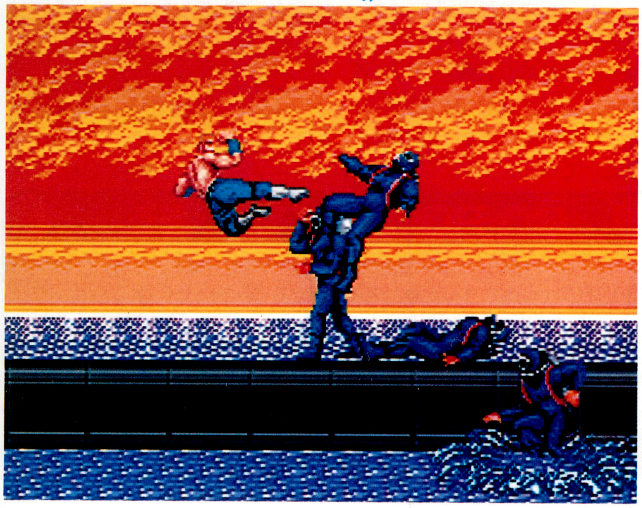
豪蹴一閃！　むらがる敵兵士をなぎ倒す。鍛えあげた肉体の驚異！

始めはナイフのみ

主人公の戦う術は、基本的にはナイフ。そして強靭な肉体を使ったアクロバットなキックだ。最初は心細いが、コツをつかめば後半のステージでも十分使えるぞ。



最初の武器はナイフのみ



飛び蹴りなどのキック系の攻撃は、全編にわたり有効だ

武器を奪い取れ！

自分はナイフだけなのに敵側は「マシンガン」や「火炎放射機」、「手りゅう弾」まで使って襲いかかってくる。このヒジョーに不利な状況を回避するには、どうすればば…。答えはカンタン！　敵から武器を取っちゃえばいいのさ。



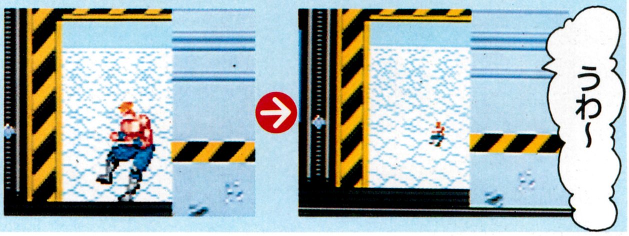
FIRE！　怒りの炎で敵をヒートさせろ。骨まで焦がすぜ！



マシンガンは連射ができるのだが、弾の数に限りがあるので無駄に使わないように

飛行機から落ちるな！

このゲーム、ちょっとしたところにミョーなこだわりを感じる。例えば、ステージ2の空中要塞の中で、扉が開いている場所から不意に外に投げ出されたときなどは、異常にスムーズに縮小したりする。

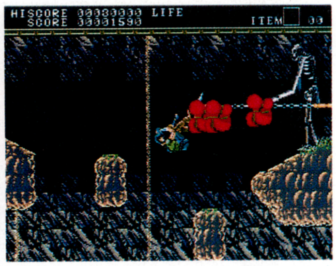


ムダな死は減らそう

多関節キャラを使ったアクション

アーネスト・エバンス

発売日未定　ウルフチーム
価格未定／CD-ROM　画面は開発中



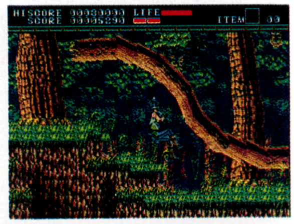
洞窟の中の1シーン。突然現れたブキミな敵に立ち向かう「エバンス」

ウルフチームがCD-ROM用に、全力を注いで開発中のアクションゲームが、この『アーネスト・エバンス』。トレジャーハンターである主人公が世界中を冒険するといった、映画『インディージョーンズ』のような雰囲気だ。

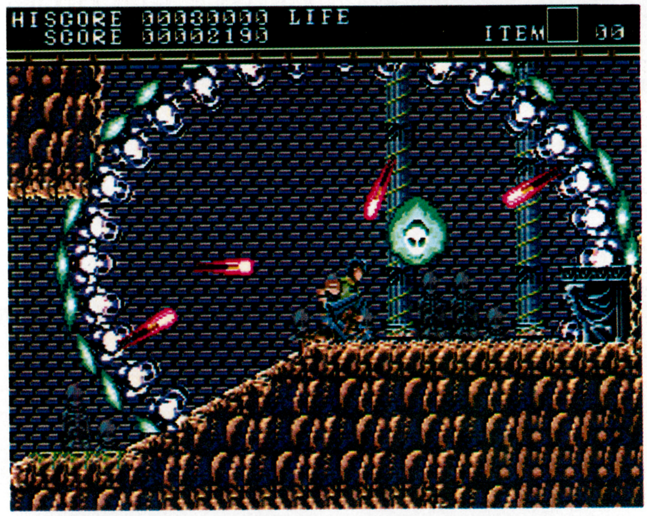
メガドライブよりも、ワンランク上の高性能ハードを存分に使いこなしてもらいたいね。

目を見張る映画的演出

このゲーム、とにかく演出がスゴイ。森を歩いていると突然、大木が倒れてきたり、洞窟の宝物を取ったらいきなり大岩が降ってきたりなど、なかなか魅せてくれる。



いきなり倒れてくる木

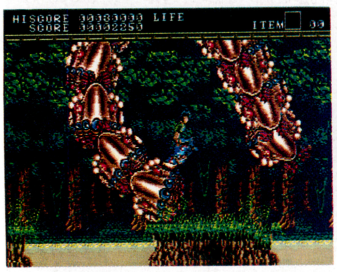


宝物をとったら、突然この集中攻撃。そりゃないよ〜

多関節のキャラクタ

このソフトの一番のウリは、多関節なキャラクタ。通常のアクションゲームでは、キャラクタの動作1回につき、1パターンを使って処理している。それに対し、この『アーネスト・エバンス』は、1つのキャラクタの中でたくさんの関節が、それぞれ独立してパターンを持っている。そのおかげでリアルな動きを表現できるんだ。

こーんな超巨大キャラもウネウネ画面いっぱいに動き回っちゃうんだぞ！





主人公の使うムチも、やっぱり多関節しちゃってるので、しなやかに動く

CD-ROMだからここが違う！

CD-ROMというと、(PCエンジンの影響で）大量のビジュアルシーンというイメージが強い。やはりこのゲームでも、某有名アニメーションスタジオによって、制作された、ビジュアルシーンがゲーム中、ところどころに挿入される予定だ。しかも、アクセス時間はほとんど感じられなくなるらしいぞ。また、それ以外にも拡大、縮小、回転を使った演出や、大容量を活かして、描き込まれたグラフィックやキャラクタパターンなど見どころは多い。

CD-ROMの本格RPG

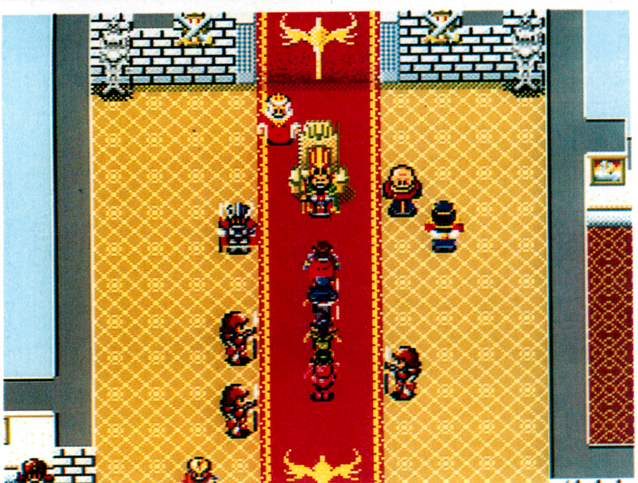
精霊神世紀フェイエリア

12月発売予定　ウルフチーム
価格未定／CD-ROM　画面は開発中

CD-ROM用本格RPG『精霊神世紀フェイエリア』。一見、『ドラクエ』タイプのありがちなゲームに感じられるが、それは、より多くのユーザーに抵抗なくプレイしてもらうための配慮だそうだ。他のRPGとの差別化を特に図っているところは「戦闘システム」。1ターンに行動できるステップ数というのが決まっていて、その数値内なら何度でも攻撃できるようになっている。また、コマンドにも工夫が凝らされていて、「突撃」や「射撃」などを使いわけることにより、戦略的な戦闘が楽しめるということだ。まだまだ開発中だが、アイデアを活かしきったモノに仕上げてもらいたい。



お店でショッピング。この辺もとってもオーソドックスな雰囲気だね



時代背景もファンタジーRPGしている

CD-ROMだからここが違う！

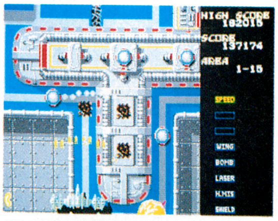
イベントごとのアニメーション・ビジュアルはもちろん大量に挿入されるが、どちらかといえば、ゲーム中の演出の方でCD-ROMを活用しているんだ。その1つが「戦闘シーンでのモンスターの表情」。今までのRPGでは大概、1つの表情しか持っておらず、動くといっても攻撃のアニメーションパターンぐらいだった。しかしこのゲームの場合「威嚇する」、「警戒する」、「魔法の呪文を唱える」、「よろめく」などなど、1モンスターにたくさんの表情を持たせている。これは、CD-ROMの大容量だから、できるんだ。

しめきり直前メーカー情報

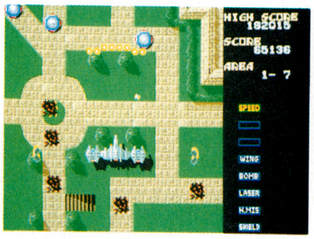
東亜プラン

今から５年も前に業務用で発表されていた東亜プランの『スラップファイト』が、同社から『スラップファイトMD』として、メガドライブに移植される。このメガドライブ版には、業務用を完全に移植したモードはもちろん、パワーアップの種類や、新しいステージなどを加えたメガドライブオリジナルモードも付加される予定だ。

また、音楽は『ザ・スーパー忍』などで有名な古代祐三氏が担当することになった。今回は、業務用の原曲にアレンジを施すほか、オリジナルステージの作曲も、手がける。



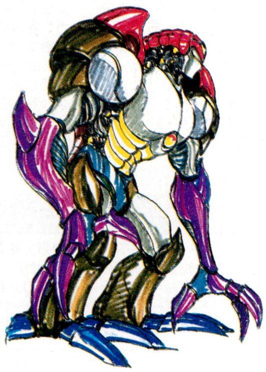
なつかしいゲームだね



画面は業務用そのままのできばえ

日本テレネット

まずは日本テレネットからの情報を2つ。最初に『夢幻戦士ヴァリス』だが、パソコン版のボスの代わりに、メガドライブ版では新くデザインされたボスキャラが入ることになった。そして、日本テレネットのCD-ROMソフト第１弾が発表された！PCエンジンのCD-ROMで発売されている『コズミック・ファンタジー』の移植となった。１作目と２作目をひとつにしたものを出すとのことだ。



新しいボスの一人「ガイーダ」のイラスト

セガ

『D-AXE(仮称)』のタイトルが決まり、『闘技王　キング　コロッサス』となったぞ。このゲームは、コミックス「孔雀王」の作者、荻野真氏が企画やキャラクタデザインなどを担当するそうだ。また、気になるCD-ROMのほうは、おもちゃショーで見れるかもしれない。

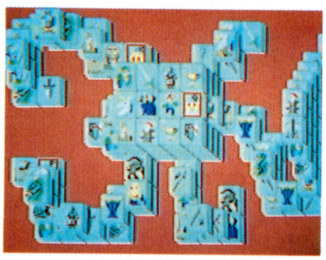
タイトー

現在業務用で活躍中の『ルナーク』が早くもメガドライブで発売されることが決定した!!

『ルナーク』は密猟団から動物を護るという動物愛護をテーマとした、バリバリの格闘アクションゲーム。業務用では通信機能を使い、最高で４人同時プレイが可能だった。

ホームデータ

『上海』シリーズの最新作になる『ドラゴンズアイー上海３ー』が発売される。このゲームは対戦プレイのできる「ドラゴンズアイモード」と、通常のゲームができる「上海モード」の２つのモードが用意されるそうだ。クリアデモのバリエーションも豊富にあり、モードごとにデモが変化するとのこと。



今までの『上海』より、さらに複雑な配列が用意されている

サン電子

はるか昔から、新作カレンダーのラインナップにあがっていたサン電子の『スーパーファンタジーゾーン』の画面写真をやっと入手することができた。

本邦初公開の「スーパーファンタジーゾーン」の画面写真だ！



写真を見た限りでは、移植のもとになった『ファンタジーゾーン』のイメージから、かけ離れたものにはなってはいないようだ。

次号ではもう少し詳しく紹介できる予定なので、おたのしみに！



こちらは「ショップ画面」。オリジナルとは、少し違うようだ

アスミック

システムソフトからパソコンで２年ほど前に発売された戦国シミュレーションゲーム『天下統一』が移植される。時代は1551年の戦国時代初期で、北海道と沖縄を除く日本全土を統一するのが目的。パソコン版では、700を数えるほどの武将が登場したが、メガドライブ版ではどのようなところが変更になるかは未定。

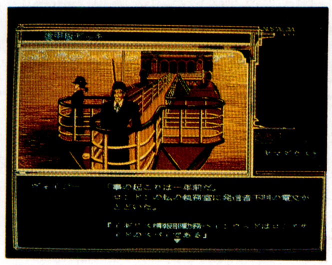


これが「天下統一」のメイン画面。（画面はパソコン版のもの）

タケル

タケルがメガドライブに新規参入する。参入第１弾として、同社がパソコンで発売しているアドベンチャーゲーム『ノスタルジア』を、CD-ROMで発売することになった。

『ノスタルジア』はコマンド選択方式ではなく、登場人物と会話することによって物語が進んでいく。セピア調のグラフィックも美しい。



メガドライブ久々のアドベンチャーゲーム（画面はパソコン版）

コンパイル

『武者アレスタ』を作ったコンパイルが、メガドライブ用CD-ROMの参入が決まった。タイトルはまだ未定だが、コンパイルだけあって、シューティングを出してくるのではないのかな？

ホット・ビィ

ホット・ビィもCD-ROMのソフトを出すことが決まった。オリジナルビデオとして発売される予定のアニメ『デトネイター・オーガン』のゲーム化。ゲームのジャンルはアドベンチャーになるそうだ。

マイクロネット

マイクロネットも新作ソフトの名前があがった。『ヘビーノヴァ』というロボット同士が戦う格闘アクションゲームだ。２人用対戦プレイも可能になるらしい。

ゲームアーツ

ゲームアーツからもCD-ROMのラインナップが２本。といっても１本は以前から予定のあった『天下布武』。そして、もう１本は本格RPGの『LUNAR』というゲーム。

MEGA DRIVE / GAME GEAR 新作発

MEGA DRIVE

6月

14日	アークス・オデッセイ ★ウルフチーム／8M／8500円
21日	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー ★セガ／8M／8700円
22日	ブルー・アルマナック ★講談社総研／8M／8700円
28日	エイリアンストーム ★セガ／4M／6000円
28日	レッスルウォー ★セガ／4M／6000円
28日	マーベルランド ★ナムコ／8M／7000円
28日	セイントソード ★タイトー／4M／6800円
28日	ファステストワン ★ヒューマン／4M／7500円

7月

6日	雷電伝説 ★マイクロネット／8M／8800円
12日	球界道中記 ★ナムコ／4M／6000円
19日	空牙 ★日本テレネット／8M／8400円
19日	ベアナックル ★セガ／4M／6000円
19日	ストリート・スマート ★トレコ／4M／6800円
26日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ★セガ／4M／6000円
26日	サンダーフォックス ★タイトー／8M／8500円
26日	マスター・オブ・モンスターズ ★東芝EMI／4M／7800円
下旬	宇宙戦艦ゴモラ ★UPL／8M／7500円
未定	将棋の星 ★ホームデータ／2M／6800円

8月

2日	超闘竜烈伝ディノランド ★ウルフチーム／4M／6800円
6日	メガトラックス ★ナムコ／4M／6000円
9日	アウトラン ★セガ／8M／7000円
9日	ポピュラス ★セガ／4M／6000円
30日	戦場の狼II ★セガ／8M／7000円
未定	プロ野球 スーパーリーグ'91 ★セガ／容量未定／価格未定
未定	ジュエルマスター ★セガ／4M／6000円
未定	忍者武雷伝説 ★セガ／4M／価格未定
未定	デビルクラッシュMD ★テクノソフト／4M／6800円
未定	SDヴァリス ★日本テレネット／4M／価格未定
未定	アンデッドライン ★パルソフト／8M／価格未定
未定	ドラゴンズ アイー上海3ー ★ホームデータ／2M／5800円

9月

13日	モンスターワールドIII ★セガ／5M／価格未定
13日	ギャラクシーフォースII ★CSK総合研究所／8M／8400円
27日	闘技王 キング コロッサス ★セガ／4M／価格未定
下旬	ビースト・ウォリアーズ ★日本テレネット／8M／8400円
未定	レンタヒーロー ★セガ／容量未定／価格未定

10月以降

10月	魔獣羅 ★セガ／容量未定／価格未定
10月	イースIII ワンダラーズ フロム イース ★日本テレネット／8M／8900円
11月	RPG伝説ヘポイ ★セガ／容量未定／価格未定
11月	港のトレイジア ★日本テレネット／8M／8900円
11月	天下統一 ★アスミック／容量未定／価格未定
11月	キャリバー50（仮称） ★ビスコ／8M／価格未定
12月	ゴールデンアックス2 ★セガ／容量未定／価格未定
12月	ターボアウトラン ★セガ／容量未定／価格未定
12月	JUJU伝説 ★セガ／容量未定／価格未定
12月	大平記 ★セガ／容量未定／価格未定
12月	夢幻戦記ヴァリス ★日本テレネット／8M／8400円
12月	エグザイル ★日本テレネット／8M／8900円
12月	中島悟 F-1 HERO MD ★バリエ／8M／7500円
12月	精霊神世紀フェイエリア ★ウルフチーム／CD-ROM／価格未定

発売日未定

- ●F-1コンストラクターズ ★セガ／容量未定／価格未定
- ●牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？ ★セガ／4M／価格未定
- ●ちびまる子ちゃん（仮称） ★ナムコ／容量未定／価格未定
- ●アリシア ドラグーン ★ゲームアーツ／8M／価格未定
- ●天下布武 ★ゲームアーツ／CD-ROM／価格未定

発売日未定ソフト進行状況

発売日がまだ未定のソフトについての、進行状況をお知らせするこのコーナー。今回掲載した情報は、5月13日～15日にメーカーの担当者にうかがったもの。今月は『キャリバー50（仮称）』の発売日が決まり、表から姿を消した。そして、CD-ROMを含む5本の新作が発表された。

表の見かた

ゲーム名			完成度	状況
メーカー名	メディア	ジャンル		

ゲーム名	メーカー名	メディア	ジャンル	完成度	状況
F-1コンストラクターズ	セガ	ROM	シミュレーション	10%	状況の進展はあまりない。企画の練り直し作業中
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	セガ	ROM	RPG	50%	こちらも進展なし。グラフィック強化作業進行中
ちびまる子ちゃん（仮称）	ナムコ	ROM	未定	？%	ますます意欲的な企画進行中。まだ時間がかかりそう
アリシア ドラグーン	ゲームアーツ	ROM	アクション	60%	新たに敵キャラを追加中。アイテム出現位置も追加している
天下布武	ゲームアーツ	CD-ROM	シミュレーション	？%	CD-ROM用ソフトとしての発売が決定したぞ
スラップファイトMD	東亜プラン	ROM	シューティング	40%	音楽がほぼ完成。敵キャラを画面に配置しているところ
ニンジャウォーリアーズ	タイトー	ROM	アクション	45%	開発はかなりスローだが、作業は順調に進んでいる
マスターオブウエポン	タイトー	ROM	シューティング	80%	一応遊べる状態。ゲームバランスチェック中
ルナーク	タイトー	ROM	アクション	50%	業務用移植のアクションゲーム。くわしい状況は見えてない
パワードリフト	電波新聞社	ROM	レース	10%	これといってコメントはもらえなかった。滞っているようだ
ソルフィース	ウルフチーム	ROM	シューティング	50%	現在、敵キャラクタのグラフィックなどを制作中とのこと
エル ヴィエント	ウルフチーム	ROM	アクション	50%	グラフィック関係はほぼ完成。あとは細い調整などを行う
アーネスト・エバンス	ウルフチーム	CD-ROM	アクション	50%	今は、マップなどの制作が完了したところだそうだ
コズミック・ファンタジー1・2（仮称）	日本テレネット	CD-ROM	RPG	10%	まだ企画が決定した程度。メガドライブならではの＋αも未定
ソーサルキングダム	日本コンピュータシステム	ROM	RPG	70%	魔法関係のグラフィックを作成中。全体的に順調に進行中

※表中の完成度は、編集部の基準に従って、各メーカーの広報担当者に選んでもらったものであり、一応の完成度の目安をあらわしたものです。
※『LUNAR』は発売日未定ソフトですが、発売するという情報を締め切り直前に入手したため、「発売日未定ソフト進行状況」には、掲載されていません。

売カレンダー

●スクラップファイトMD　★東亜プラン／容量未定／価格未定
●ニンジャウォーリアーズ　★タイトー／容量未定／価格未定
●マスターオブウエポン　★タイトー／容量未定／価格未定
●ルナーク　★タイトー／容量未定／価格未定
●パワードリフト　★電波新聞社／容量未定／価格未定
●ソルフィース　★ウルフチーム／容量未定／価格未定
●エル　ヴィエント　★ウルフチーム／8M／価格未定
●アーネスト・エバンス　★ウルフチーム／CD－ROM／価格未定
●コズミック・ファンタジー1・2（仮称）　★日本テレネット／CD－ROM／価格未定
●ソーサルキングダム　★日本コンピュータシステム／容量未定／価格未定
●ヘビーノヴァ　★マイクロネット／8M／価格未定
●ファイヤープロレスリング外伝　★ヒューマン／容量未定／価格未定
●スーパーファンタジーゾーン　★サン電子／容量未定／価格未定
●タクスフォースハリアーEX　★トレコ／8M／価格未定
●ヴァザム　★トレコ／8M／価格未定
●アルテイン（仮称）　★トレコ／8M／価格未定
●ベルリンの壁（仮称）　★KANEKO／容量未定／価格未定
●ダブルドラゴンII（仮称）　★パルソフト／8M／価格未定
●デトネイター・オーガン　★ホット・ビィ／CD－ROM／価格未定
●ノスタルジア　★タケル／CD－ROM／価格未定
●3×3EYES　★メーカー未定／容量未定／価格未定
●LUNAR　★ゲームアーツ／CD－ROM／価格未定

GAME GEAR

6 月

21日　がんばれゴルビー！　★セガ／1M／3500円
21日　ハレーウォーズ　★タイトー／1M／3800円
29日　ベルリンの壁　★KANEKO／2M／3800円

7 月

5日　まじかる☆タルるートくん　★ツクダアイデアル／1M／3980円
12日　マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／2M／4800円
19日　ファンタジーゾーンGear～オパオパJr.の冒険　★サンリツ電気／1M／3900円
26日　パット&パター　★セガ／1M／3500円

26日　グリフォン　★日本テレネット／1M／3800円
26日　ワギャンランド　★ナムコ／2M／4000円

8 月

2日　エターナルレジェンド　永遠の伝説　★セガ／2M／4500円
9日　アウトラン　★セガ／容量未定／3500円
9日　フロッガー（仮称）　★セガ／容量未定／価格未定

9 月

未定　忍者外伝　★セガ／容量未定／価格未定

10月以降

10日　アックス＝バトラー　ゴールデンアックス伝説　★セガ／容量未定／価格未定
10月　アーリエル　★セガ／容量未定／価格未定
12月　スペースハリアー　★セガ／容量未定／価格未定
12月　シャダム戦記（仮称）　★セガ／容量未定／価格未定

発売日未定

●ファンタシースター外伝　★セガ／容量未定／価格未定
●ボナンザブラザーズ　★セガ／容量未定／価格未定
●テニス　★セガ／容量未定／価格未定
●アレックスキッド　★セガ／容量未定／価格未定
●対戦カンフー　★セガ／容量未定／価格未定
●エイリアンストーム　★セガ／容量未定／価格未定
●ドナルドダック（仮称）　★セガ／容量未定／価格未定
●対戦型　大戦略G　★システムソフト／容量未定／価格未定
●ラスタンサーガ　★タイトー／容量未定／価格未定
●エイリアンシンドローム　★サンリツ電気／容量未定／価格未定
●ヘビーウェイトチャンプ　★サンリツ電気／容量未定／価格未定

タイトル	メーカー	メディア	ジャンル	進行度	状況
ヘビーノヴァ	マイクロネット	ROM	アクション	50%	一応プレイできる状態。東京おもちゃショーに出展される予定
ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	ROM	プロレス	80%	現在、最終的な調整段階を行っているところ
スーパーファンタジーゾーン	サン電子	ROM	シューティング	60%	1面がようやく動き始めたところ。画面写真は見てくれたかな
タスクフォースハリアーEX	トレコ	ROM	シューティング	80%	敵キャラの動きや、バランスなどの調整を行っている
ヴァザム	トレコ	ROM	アクションRPG	60%	敵キャラなどは一応入力済みだが、まだ遊べる状態ではない
アルテイン（仮称）	トレコ	ROM	シューティング	20%	現在、行っている作業は、マップの作成とのこと
ベルリンの壁（仮称）	KANEKO	ROM	アクション	70%	デバッグや、一部背景画面の調正を行っている段階
ダブルドラゴンII（仮称）	パルソフト	ROM	アクション	50%	パラメータ関係とキャラクタの作成を行っている段階
デトネイター・オーガン	ホット・ビィ	CD-ROM	アドベンチャー	10%	企画も通り、プログラムなどの作成を開始しはじめたところ
ノスタルジア	タケル	CD-ROM	アドベンチャー	30%	グラフィックやシナリオなどの移植に取り組んでいるところ

※価格はすべて税別です。

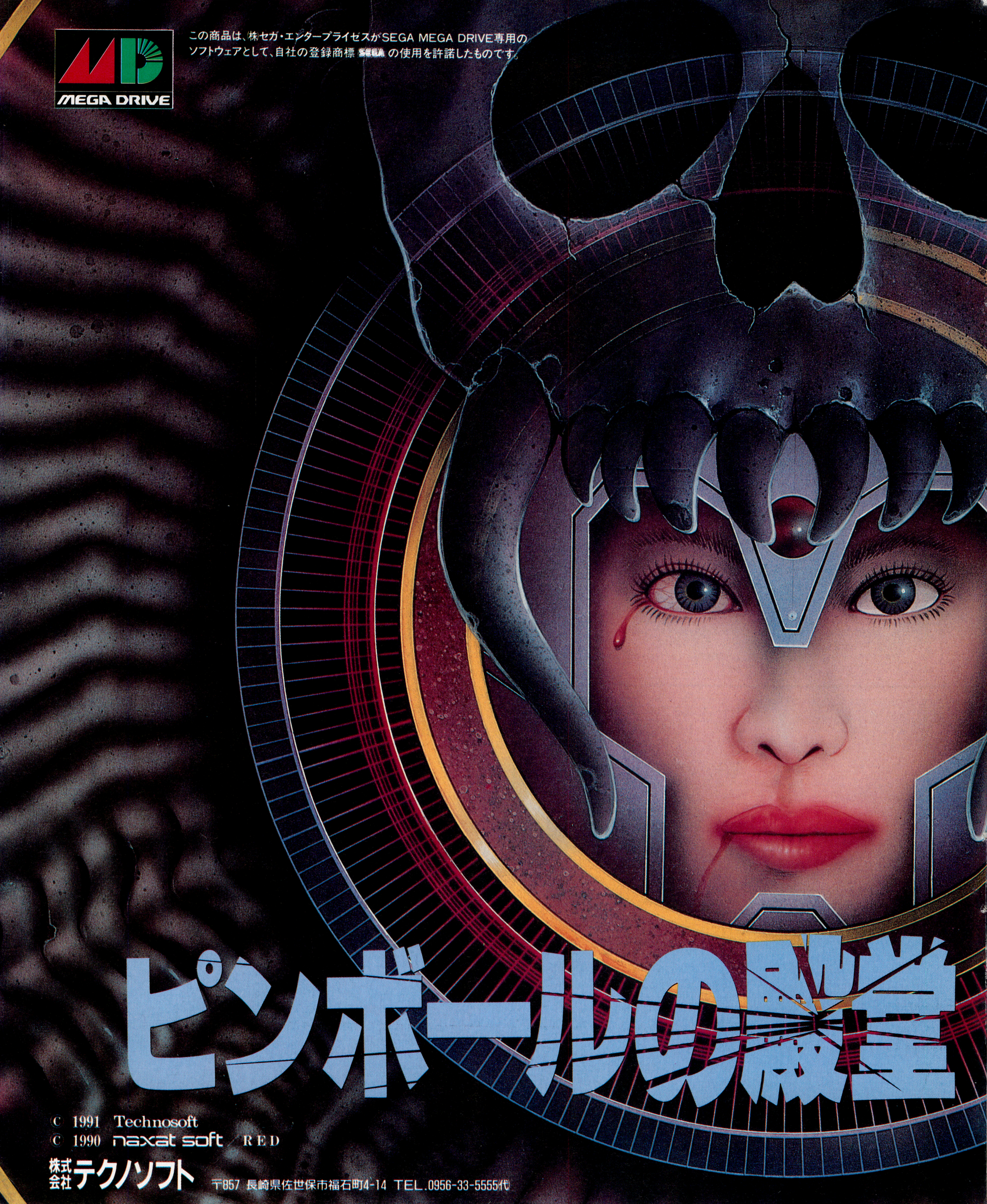
次号予告

〈付録〉
ソニック・ザ・ヘッジホッグ　ストーリーコミックVol.2

〈新作〉
ギャラクシーフォースII／アウトラン／ポピュラス／戦場の狼II／プロ野球 スーパーリーグ'91／ストリート・スマート／サンダーフォックス／宇宙戦艦ゴモラ　ほか

〈攻略〉
ソニック・ザ・ヘッジホッグ／ベアナックル／球界道中記／マスター・オブ・モンスターズ／アドバンスド大戦略

メガドライブFAN 8月号は
7月8日(月)の発売です


MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
ピンボールの殿堂
© 1991 Technosoft
© 1990 naxat soft / RED
株式会社テクノソフト
〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 TEL.0956-33-5555㈹


World of Technology
Tecno Soft
デビルクラッシュMD
DEVIL CRASH MD
●驚異の映像新世界！メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー！
●エキサイティングに進化した最強のグラフィック＆BGM！
●感性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ＆サウンドの数々！
8月9日(日曜日)幕張メッセ
「東京おもちゃショー」出展
ブース＃4403で初公開！
接近中！
Gal's Club
Gal's Clubも皆様のご来場をお待ちしています。



メガドライブFAN JULY
第3巻第7号(通巻17号)
第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 発売 株式会社 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
編集人 山森尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ ☎03(3459)1700(代)
定価490円 (本体476円)

 印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 08625－7

アンケート回答欄　7月号

1 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　) **2** 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　)

3 (　　　) (　　　) **4** (　　　) (　　　) **5** (　　　) (　　　)

6 (　　　) (　　　) **7** (　　　) (　　　) **8** (　　　) (　　　)

9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

11 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24

12 (　　　　　　　　業 パ P フ ゲ セ G ス)

13 (　　　) **14** (　　　) **15** (　　　) **16** 1 2 3 4 5 6 **17** (　　　)

18 (　　　) **19** (　　　) **20** 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　)

21 ゲーム成績表

ゲ ー ム 名						
ボナンザブラザーズ						
ファイアームスタング						
ゼロウイング						

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

(キ リ ト リ 線)

※回答欄**12**の㊫は業務用、㋩はパソコン、Ⓟ はPCエンジン、㋫はファミコン、㋘はゲームボーイ、㋝はセガ・マークIII／マスターシステム、Ⓖはゲームギア、㋜はスーパーファミコンを示します。

郵便はがき

41円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区新橋4―10―7

徳間書店インターメディア

メガドライブFAN 編集部

読者プレゼント応募係

7月号のプレゼントで欲しいもの（　　ばん）

□□□-□□

住所

氏名　　　電話番号

学年または職業　　　歳　男　女

持っているものに○をつけてください

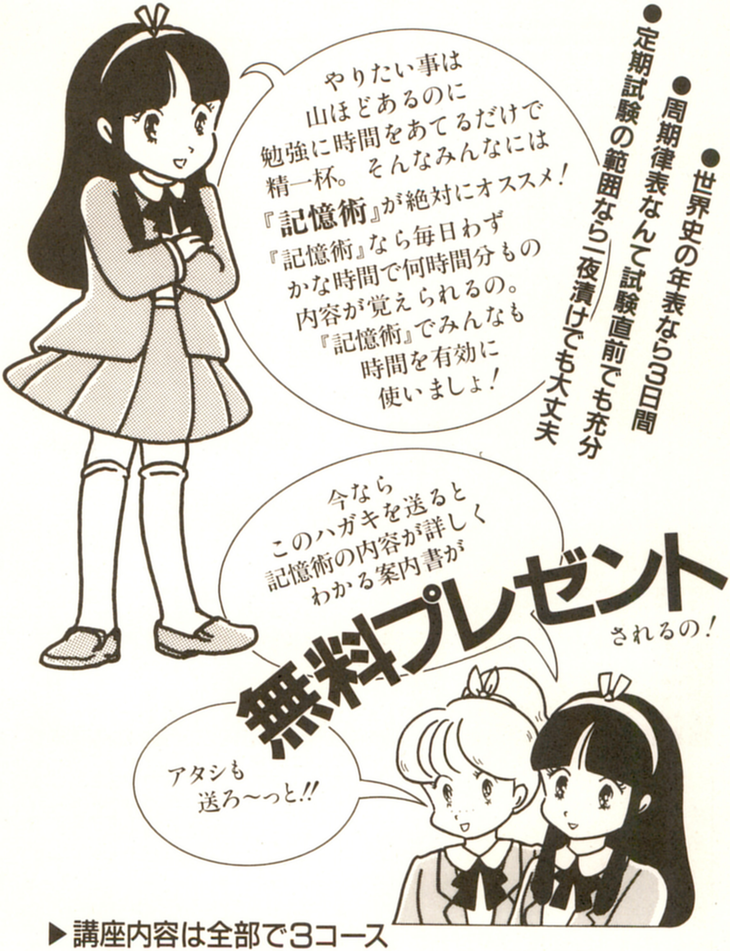
1.メガドライブ　2.メガアダプタ　3.マスターシステム　4.ゲームギア　5.ゲーム図書館

(キリトリ線)

読者プレゼント応募ハガキ

メガドライブFAN 7月号 ハガキ

キリトリ線



▶講座内容は全部で3コース

1. 大学受験コース　2. 高校受験コース　3. 一般コース（資格取得向）

●ご希望のコースが選べます。

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成５年４月
30日まで

164-00

006

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第１号
（杉並区高円寺南1－33－3）
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

キリトリ線

メガドライブ（643Ｆ）

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ		年令	
氏名			
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 （ ）	郵便番号	

●大学受験コース　●高校受験コース　●一般コース（資格取得向）
（希望のコースをマルで囲んで下さい）